LEAGUE OF LEGENDS TOUT SUR LE NOUVEAU MODE DE JEU !



NUMÉRO 238 - JANVIER 2011

WWW.JVN.COM

ENSORCELANT

THE WITCHER 2 ASSASSINS OF KINGS

ENFIN UN VRAI RPG POUR LES JOUEURS PC !

FOCUS DU MOIS



WORLD OF WARCRAFT CATACLYSM

ANALYSES, CONSEILS ET AUTRES PRÉDICTIONS POUR L'AVENIR !

BÊTA

TOTAL WAR SHOGUN 2

Vous allez vous faire hara-kiri de bonheur !

TEST

GRAY MATTER

Le jeu d'aventure classique... mais next-gen !

MATOS

Test : le couperet tombe pour les dernières cartes Radeon

Pratique : Profitez vraiment de vos écrans LCD



Numéro 238 /Janvier 2011 / FRANCE métropolitaine 6,95€ / BEL 8,50€ / DOM 8,50€ / RÉU 9,35€ / TOM Avion 1300 XPF / TOM Surface 1100 XPF / CH 14 FS / CAN 11,25 $ / LUX 8,50€ / MAR 83 DH / PORT cont 8,50€

NICOLAS CAGE

LE DERNIER DES TEMPLIERS

RON PERLMAN

AU CINÉMA LE 12 JANVIER

METROPOLITAN FILMEXPORT

www.lederniersdestempliers.fr

RELATIVITY

JOYSTICK N° 238 - JANVIER 2011

Édité par Yellow Media
S.A.S. au capital de 1 218 475 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr

Présidente Directrice Générale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Méline
Principal actionnaire : WM7
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directrice des ressources humaines : Marguerite Gautier/jobs@yellowmedia.fr
Directrice Marketing & Commerciale : Saghi Zaïmi
Directeur de Magazine : Xavier Levy
Prix au numéro : 6,95 euros

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : aboyellowmedia@dipinfo.fr
Tarif France magazine mensuel 1 an (13 numéros) : 72,28 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
Directeur des rédactions : Brice N'Guessan
Rédacteur en Chef : Jean-Pierre « Death Pote » Abidal
Chefs de rubrique : Fabio « Sundin » Bevilacqua, Sylvain « Lucky » Tastet
Secrétaire de Rédaction : Sophie « Rustine » Prétot
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler
Directeur artistique délégué : Vincent Meyrier

ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO :
Michel « Yavin » Beck, Emmanuel « Tbf » Bézy, Damien « Savonfou » Coulomb, Jean-Marc « Boba Fett » Delprato, Cyril « Cyd » Dupont, Viviane Fitas, Guillaume « C_Wiz » Louel, Ioannis « Ysesen » Nikas, Axel « Shua » Olivereau, David « Kracoukas » Vandebeuque, Wilfrid Desachy.
Illustrations : Matthieu « Gruth » Guéritte

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
Directeur exécutif : Jérôme Adam
Directeur Commercial Pôle Jeux Vidéo : Vincent Saulnier
Directeur de Publicité : Didier Péchon
Directrice de Publicité : Sidonie Collet
Directeur de Clientèle : Willy Weingartner
Responsable trafic : Maguy Édouard

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Philippe Perrot (philippe.perrot@yellowmedia.fr)
Chargée de la fabrication : Sophie Danet

DIFFUSION
Directeur de la diffusion : Vincent Alexandre
Responsable abonnement : Anne Cornet
Chef de produit vente au numéro : Jacky Cabrera
Vente d'anciens numéros : 01 44 84 05 50

Diffusion : MLP
Impression : Stige S.p.A.
Siège social : San Mauro Torinese (To).
Imprimé en Italie - Printed in Italy.
Dépôt légal : à parution.
Commission paritaire N° 0310 K 83973 -
ISSN : 1145-4806.







T'ES TROP VIP

Une fois n'est pas coutume, je commencerai mon édito par un énorme coup de gueule envers Riot Games.

Certes ces développeurs ont un talent certain, mais ils ont également un manque de respect flagrant. Je m'explique ! Vous n'êtes pas sans savoir que certains membres de la rédaction (Sundin, Lucky et Kracou-je-serai-toujours-un-N00b-à-LoL) passent le plus clair de leur temps à jouer à League of Legends, au point que j'en viens à me demander où ils trouvent un moment pour jouer (plutôt sérieusement) aux titres qu'ils doivent chroniquer… À cela, il faut ajouter le nombre de fois où LoL est cité en exemple au fil du magazine. Qu'il s'agisse d'évoquer le souci de finition, la mauvaise foi de ses joueurs, l'aspect addictif d'un jeu ou le modèle de F2P… c'est du LoL. Vous avez, d'ailleurs, été nombreux à vous demander si nous n'avions pas d'actions chez Riot Games.

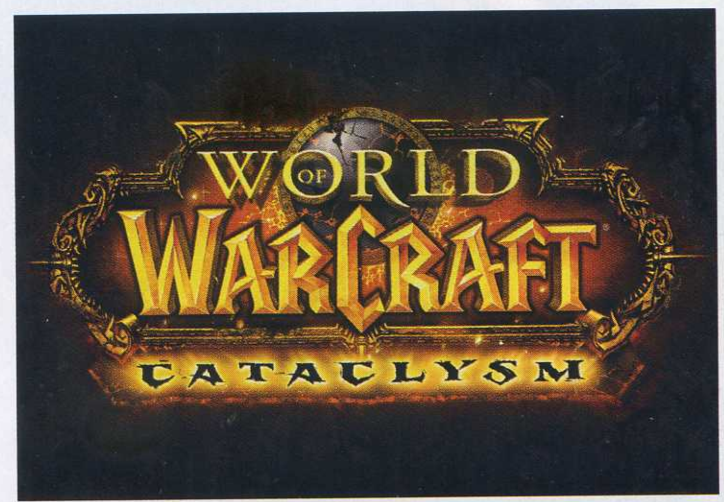
Bien évidemment, ce n'est pas le cas et j'en veux pour preuve ce « manque de respect » que j'évoquais plus haut ! Comment pourrait-il en être autrement alors que Lucky, Sundin et Kracou-je-serai-toujours-un-N00b-à-LoL ne disposent pas d'un serveur VIP ou d'une quelconque reconnaissance du temps investi sur ce jeu, à le promouvoir en France, en Navarre ou dans les compétitions de Kempo-je-sais-pas-quoi de Kracou !

Et je ne dis pas cela car il s'agit de journalistes de Joystick mais simplement de véritables accros, de drogués au dernier point… Comme tout bon fournisseur, Riot Games pourrait avoir la décence de les récompenser de temps en temps. Pas de lag en se connectant - pour qu'ils n'aient jamais peur de ne pas pouvoir se connecter -, voire une skin de Loutre qui leur serait exclusive !

Alors Messieurs les développeurs, n'oubliez jamais que sans vos joueurs les plus fidèles… vous ne seriez rien !

DEATH POTE

SOMMAIRE





« Bienvenue en Pologne, l'autre pays du RPG ! »

joystick

N° 238 Janvier 2011



82 **FALLOUT : NEW VEGAS** État des lieux sur les créations communautaires.



42 **HIROMICHI TANAKA** Le vice-président de Square Enix parle du lancement de Final Fantasy XIV.

ÉCRIVEZ-NOUS

RÉACTIONS, COUPS DE GUEULE... partagez vos pensées, et retrouvez l'équipe de JOYSTICK sur les forums de JVN.COM



joystick
101-109,
rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Mail :
courrierjoystick@
yellowmedia.fr

Le courrier est une invention fantastique. Vous écrivez, et shazam ! On répond (parfois). Après vous n'avez plus qu'à frimer dans les cocktails mondains avec un « j'ai été publié dans Joy, vous savez ? ». Succès garanti.



Cher Joystick,

En tant que lecteur invétéré depuis de longues années, je mets habituellement un point d'honneur à attendre vos avis, notes et blagues vaseuses avant d'acheter un nouveau jeu. J'ai néanmoins succombé récemment à Need for Speed : Hot Pursuit, d'une part parce que la boîte me criait « Prends-moi ! », mais également car je caressais l'espoir que cette version puisse être aussi excitante et prenante que NFS3 qui avait occupé tant de longues soirées d'hiver durant mon enfance, et qui, il faut bien l'admettre, est sans doute un des tout meilleurs de la série. Pour en venir au point de ce mail, je souhaiterais vous prévenir que si par un malencontreux hasard vous en veniez à mal noter ce nouvel opus, je me verrais dans l'obligation de venir vous briser les jambes à coups de loutres. Je compte sur votre intelligence supérieure pour faire les ajustements nécessaires.
Bien à vous,

-Cub

PS : Restez comme vous êtes (tant pour le bien de la communauté que pour celui des affaires du Chilien).

JOYSTICK : **La boîte du jeu a crié, vous dites ? Et vous dressez des loutres de combat ? Humm, je vois. Et sinon, depuis combien de temps n'avez-vous pas avalé vos petites pilules roses ? Dans le doute, prenez-en deux ou trois tout de suite avec une bonne rasade de vodka. C'est bon ? Alors voilà, Yavin a jugé que Hot Pursuit méritait 14/20. C'est honnête 14/20, non ? Si jamais vous décidiez quand même de sévir, je tiens à préciser que personnellement j'adore ce jeu, j'adore mes rotules et il y a encore quelques années, mon père était dans les commandos. Nous sommes faits pour nous entendre ! D'ailleurs si vous voulez, je peux vous mailer l'adresse de Yavin.**
PS : Comment pourrait-on ne pas être nous-mêmes ?

Salutation ô rédaction

Je m'adresse à vous pour tout d'abord vous féliciter parce qu'on est souvent d'accord sur la qualité des jeux et ça, c'est bien. Ensuite pour vous dire que je vous suis depuis le numéro 87 (quand on avait encore des booklets en vrai papier), mais que je vous aime toujours. Et pour finir, je voudrais gueuler à travers vous sur EA car c'est de leur faute si Shank n'est toujours pas sorti en France. Ce jeu génial (dont on peut avoir la démo en bricolant sur le site de Steam) et bien adulte comme il faut n'est pas dispo parce qu'il n'est pas localisé. Ne jouant personnellement qu'en anglais, j'en ai rien à faire. Ils ont donc raté la vague de lancée et tous les gens qui veulent jouer en France sont obligés de pirater. J'en profite pour m'excuser auprès de Klei Entertainement parce que je l'aurais acheté ce jeu.
May you be touched by his noodly appendage,

Vondrakenstorm

JOYSTICK : **Cher Vondraki... Vondro... [Soupir] Cher vous, n'y voyez aucune malice de notre part, mais suite à vos aveux, nous avons dû investiguer sur votre personne. De votre nom à la marque de votre chien, nous avons tout découvert. Puis, parce que la justice est ainsi faite, nous avons fait suivre ces infos à EA. Sachez tout de même maintenant que le message est passé, que la rédaction partage votre déception. Qu'on nous repousse la sortie d'un RPG pour des raisons de localisation, je veux bien, mais on ne peut pas dire que Shank ne se démarque ni par son scénar, ni par ses dialogues sophistiqués... La baston est un langage universel, non ? Oh, et tant que j'y suis : « Pastafanarianism rocks of course » !**

Bon bah d'abord salut la redaction, si vous me liser

J'ai un probleme de grande envergure a resoudre le plus vite possible. Moi, PCiste de souche, suis entourer de consoleux kevinesque qui ne perde pas de temp dans leur vie N00besk pour me faire chier comme quoi Black ops est sortie, o my god, etc... Ca commence a bien faire, et j'me demandait si vous, ou votre majestique loutre, avait la reponse, pour quil arrete de m'aggacer jour et nuit.
Un loyaux liseur de longue date

Patrick B.

PS : desoler pour les faute d'ortographe

JOYSTICK : **Cher loyaux liseur, personnellement, j'aime bien régler ça à l'arbalète ; c'est très drôle l'arbalète. Mais avez-vous pensé au cyanure ? Ça rend d'énormes services.**

VU SUR LE BLOG

Depuis quelques semaines, notre inénarrable Savonfou alimente notre blog de podcasts bricolés maison. Petit coup de pub pour sa dernière réalisation, enfin arrivée à maturité.

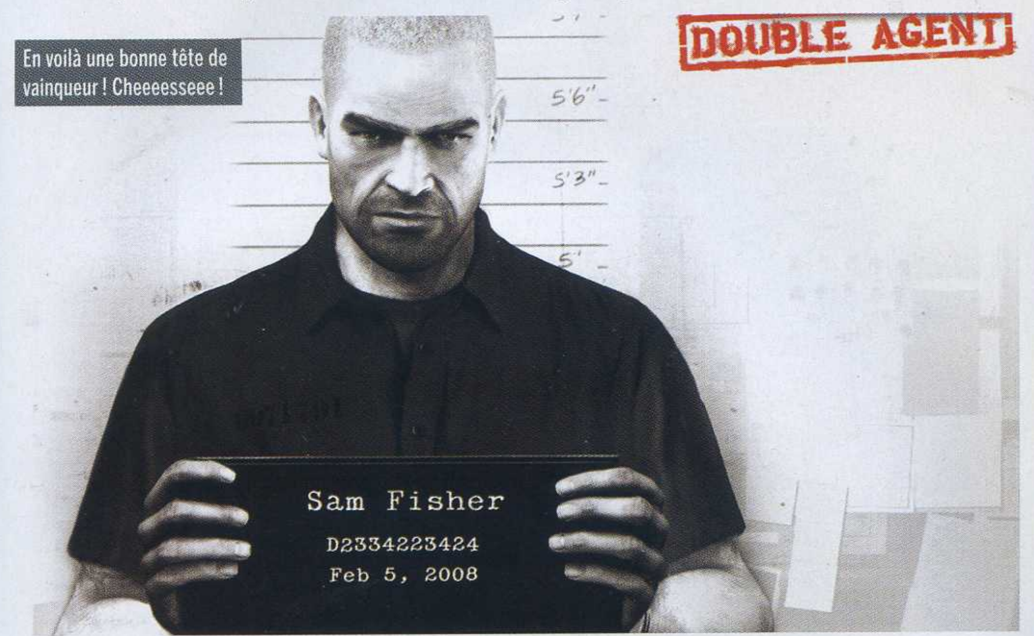
Parce que je suis un anticonformiste qui se la joue « genre je vais voir des expos chuis tro profond à l'intérieur du dedans de moi fuuuu (bruit de la mèche emo goth qui vole) », je vous propose une rencontre avec Nicolas Rosette, commissaire de l'exposition Arcade qui vient d'achever sa première étape à Évry Courcouronnes. Arcade marie jeu vidéo et Pop Art en proposant de jouer à six jeux pour la plupart issus de la scène indé dans un cadre complètement arty : bornes monolithiques noires, ambiances dépouillées, et réflexion sur le rapport du spectateur au jeu vidéo. Le tout se déguste sur : **www.jvn.com/blog/ joystick-le-blog-officiel.html**

Savonfou



VOTRE DVD

Ce texte a nécessité le visionnage de 148 pubs pour la lessive. Je tiens à remercier tous les auteurs de ces merveilleux slogans, le site Youtube, et bien entendu ma maman, pour m'avoir servi le petit-déjeuner dans mon lit jusqu'à mes 19 ans. Merci.



En voilà une bonne tête de vainqueur ! Cheeeessseee !





Le jeu complet

Genre Action/Infiltration - **Éditeur** Ubisoft - **Développeur** Ubisoft - **Site** : http://splintercell.fr.ubi.com/conviction/

Splinter Cell : Double Agent

Approchez Mesdames et Messieurs ! Approchez pour voir mon nouveau produit miracle ! Toi aussi, le petit chauve unijambiste à droite, approche-toi un petit peu, tu risques de ne pas tout entendre de si loin. Mesdames, savez-vous pourquoi les femmes choisissent-elles toujours le Sam compact ? Eh bien, parce qu'il élimine les taches, même les plus tenaces ! Et je le sais, les taches, vous en avez marre ! On en a tous une dans notre entourage, toi aussi le petit chauve unijambiste, hein ? Mais j'ai ce qu'il faut pour toi, mon ami, un produit miracle, un remède incroyable, une solution à tous tes problèmes ! Il se fait appeler le Sam Fisher et il nettoie comme un chef ! Plus blanc que blanc, plus rouuugee que rouuugeee, mon Saaaaam Fisheeeer !

Un jeu qui sent la poudre

Vous avez tous entendu parler de Sam Fisher, même toi le chauve unijambiste, hein ? Mais tu n'as pas vu le nouveau Sam Fisher, qui nettoie sans trace et sans scrupule, qu'il vente ou qu'il neige, qu'il pleuve ou qu'il tape un soleil de plomb ! Le Sam nouveau te suivra partout dans cette nouvelle aventure : Asie, Afrique, États-Unis, et bien entendu, dans ton modeste salon plein de taches ! Le nouveau Sam s'occupe de tout, et saura tuer aveecc claasssseee ! Vous devez ménager la chèvre et le chou ? Sam sait faire. Rendez-vous compte qu'il est capable (si utilisé par un joueur pas trop mauvais) de s'infiltrer au cœur des organisations terroristes les plus dangereuses tout en respectant les ordres les plus intimes de son commanditaire. Du moins, c'est sa mission dans Double Agent. Mais attention aux excès de zèle, Sam devra tuer avec la plus grande discrétion, sous peine de voir sa couverture découverte ! Couverture… découverte… Que je suis drôle, le chauve ! Alors, t'es convaincu ?



Roulement de tambour

Parce que tu as été gentil ce mois-ci, et que Noël approche, j'ai décidé de t'offrir mon Sam Fisher pour une durée illimitée ! Gratis, free, nada to pagar ! Et tu ne devrais pas être déçu (sauf par une aventure un peu courte) car Sam Fisher va plus profond, jusqu'au cœur de chaque fibre, et là il enlève les taches à la racine, jusqu'à un rouge immaculé ! Regardez ce macchabée, on le voit et on le sent. Hmm ! Il ment, il tue, il sabote, il trahit, il vole, il détruit, Sam n'a aucune limite pour parvenir à ses fins. Alors profites-en pour faire le ménage chez toi, insère le DVD dans ton lecteur, ouvre grand tes yeux, et profite ! Mon petit Samy, c'est du Touti Rikiki maousse costo !

SUNDIN

Genre Jeu de rôle
Éditeur Namco Bandai
Développeur CD Projekt
Site www.thewitcher.com
Sortie 17 Mai 2011

THE WITCHER 2 : ASSASSINS OF KINGS

LE RETOUR DE GERALT LE SORCELEUR ? C'EST BON, ÇA !

Lorsque Death Pote a hurlé en pleine rédaction : « Qui veut faire la prochaine couverture sur The Witcher 2 ? », j'ai laissé s'exprimer mes plus bas instincts matérialistes et j'ai hurlé « Moi ! ». Deux semaines plus tard, je terminais le premier épisode, et remerciais Dieu d'être né aussi cupide.

Quand ils ne font pas des jeux, les gars de CD Projekt vendent des voitures.

Pénétrer dans les studios polonais de CD Projekt, toucher du doigt et en avant-première quelques éléments de gameplay de The Witcher 2, et côtoyer l'équipe de développement au grand complet devant un bon repas et quelques verres d'une excellente vodka, c'est un privilège qui se mérite. Et croyez-moi sur parole, Dame Nature avait cette semaine placé la barre très haute en vue de décourager la poignée de journalistes venus des quatre coins de l'Europe pour profiter de l'événement : vols annulés ou retardés en raison de la neige, températures quasi polaires, pertes de bagages, ou attaques de coyotes enragés, ne sont que quelques-unes des épreuves que nous avons dû traverser pour arriver à bon port. Oui, on en a bavé, mais le résultat valait bien quelques sacrifices ! D'ailleurs, pour que vous compreniez bien l'effervescence qui >>>



À SAVOIR

1 Le premier volet de The Witcher s'est écoulé à 1,2 million d'exemplaires

2 Après le chupito géant de rhum, j'ai pu tester le chupito géant de vodka... Même maux, même punition.

3 Il a fallu un an et demi de travail à l'équipe de développement pour obtenir un moteur de jeu viable.

« Ils ont la Guinness en Irlande, vous avez la baguette en France, et nous, on a The Witcher. »

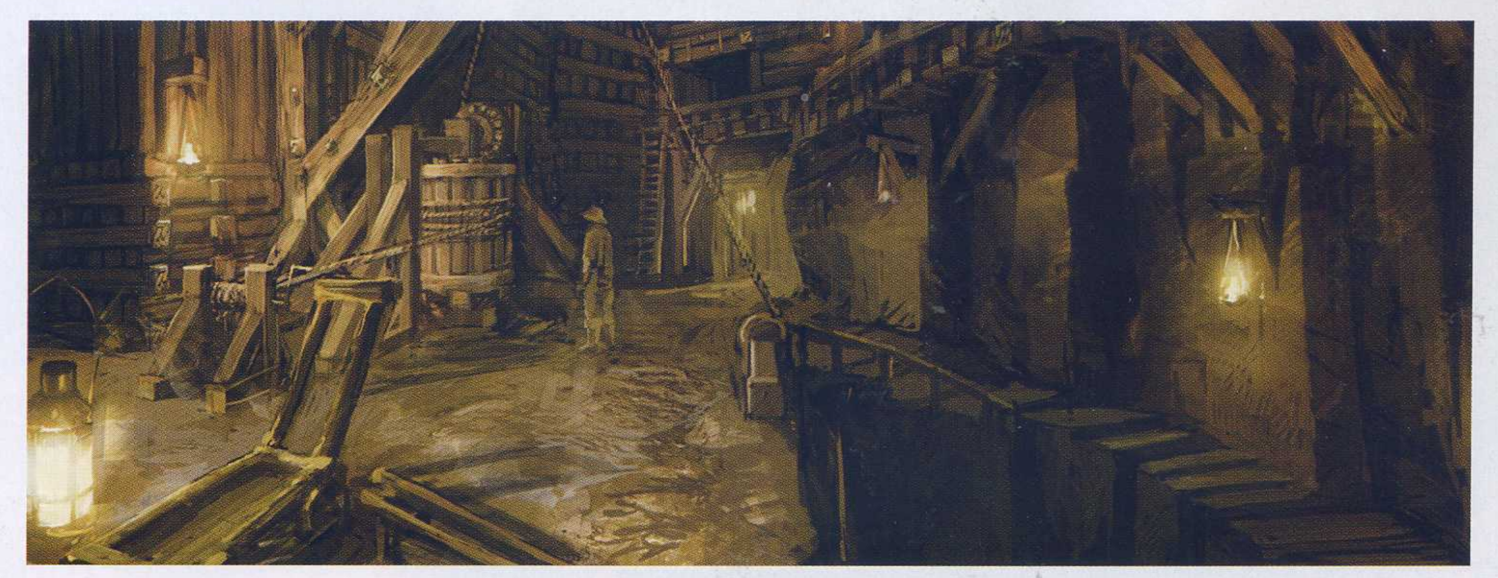
Aucun doute : la libido de Geralt sera une fois encore mise à rude épreuve.

>>> **SPOIL ! SPOIL ! SPOIL !**

La fin de The Witcher laisse notre ami Geralt dans une belle déroute existentielle. Certes, il réussit à stopper avec brio la tentative de coup d'État orchestré par l'ordre de la Rose Enflammée, et à sauver dans le même temps la tête du roi Foltest. Mais son triomphe est de courte durée puisqu'il découvre que l'assassin maladroit n'est autre qu'un de ses congénères, un sorceleur, comme lui. D'où vient cet homme mystérieux ? Quelles sont ses motivations ? Et Stephen repoussera-t-il une fois encore les avances de Linda ? [Santa Barbara Santa Barbara, qui me dira pourquoi j'ai le mal de vivre ? Santa Barbara, je ne sais pas, je vais, comme un bateau ivre, emportant mes souvenirs].

règne autour de la sortie de ce RPG, en Pologne notamment, je me permettrais de reprendre l'expression d'une de mes hôtes, la douce Agnieszka : « Ils ont la Guinness en Irlande, vous avez la baguette en France, et nous, on a The Witcher ». Un succès qui doit finalement beaucoup au studio polonais qui allait nous recevoir, puisque la licence n'aura véritablement décollé à l'international qu'avec la sortie de leur premier jeu en 2007. Depuis, il y a eu les rééditions de la saga, traduites en neuf langues, quelques prix prestigieux pour l'auteur, Andrzej Sapkowski, et bien sûr, cette suite, The Witcher 2 : Assassins of Kings, avec laquelle je m'apprêtais à entamer quelques pas de danse.

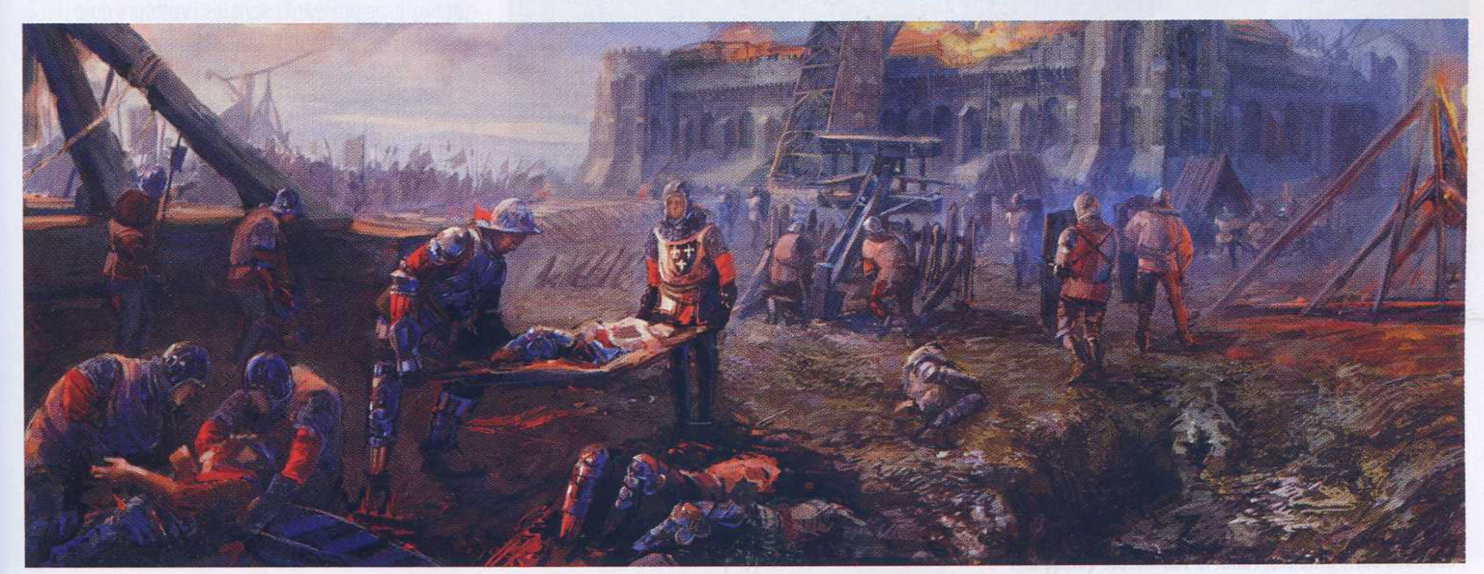
Deux noms sont à retenir pour commencer. Le premier : Geralt de Riv. Regard perçant, chevelure argentée, un certain sens de la répartie, l'homme aurait pu se cantonner à une carrière bien tranquille de médecin ou d'avocat, mais le destin en a décidé autrement : il est sorceleur, et gagne sa vie en exterminant les créatures les plus invraisemblables. Quant à notre second héros du jour, il s'appelle Maciej Szczesnik… Derrière ce nom sympathique et absolument imprononçable pour l'être humain que je suis se cache l'un des senior designers du projet The Witcher 2, et mon hôte pour une petite heure. Sa mission : m'initier à toutes les subtilités de ce nouveau volet des aventures de Geralt. « Alors là, tu vois, on se trouve dans le village nain de Virgin, en pleine montagne, et on va aller faire un tour à la taverne du coin pour essayer de trouver un peu d'occupation, et… » Et pour la suite, ma foi : je l'avoue, c'est un peu flou. J'entendais bien comme un bruit de



fond, signe que mon interlocuteur continuait à me décrire des trucs, mais mes sens demeuraient tout entier focalisés sur l'écran. Clairement, la voix de mon hôte, aussi captivante fut-elle, ne pouvait pas lutter face à la plastique impressionnante affichée par le moteur graphique. Oui, chers lecteurs: The Witcher 2 est beau, surprenant, magnifique, détaillé à l'extrême, bref, un vrai travail d'orfèvre. Un résultat que l'équipe de développement n'hésite pas à présenter avec une certaine fierté, puisque contrairement au premier épisode de la série, qui faisait appel à l'Aurora Engine de Bioware, ce nouvel opus tourne sur un moteur 100 % maison. Certes, les décors extérieurs m'ont paru pour le moment un peu moins aboutis sur le plan visuel que le reste, et alors que la taverne offre bien ce côté médiéval et sombre que l'on affectionnait dans The Witcher 1, la cité naine, ou le lac avoisinant, affichent des couleurs un poil trop vives à mon goût. Un point sur lequel Maciej m'a pourtant vite rassuré: il s'agit encore des couleurs brutes et un certain nombre de filtres seront appliqués un peu plus tard. Pas de quoi s'inquiéter outre mesure donc, et ça tombe bien, puisqu'à l'écran, mon héros à la crinière d'argent vient juste de rencontrer un petit groupe de mercenaires. Ils sont cinq, lourdement armés, et ont visiblement un peu plus en tête qu'une simple partie de dés. «Messieurs, besoin d'un coup de main ? Non ? Un coup d'épée peut-être ? ».



Parmi les principaux reproches faits à The Witcher 1, on trouvait le système de combat: Geralt disposait en effet d'un style à la fois esthétique et efficace, et le voir évoluer au milieu de trois ou quatre adversaires était carrément >>>



Contrairement au premier épisode, en clôturant un chapitre, on se ferme l'accès à la zone d'exploration lui correspondant, pour en ouvrir une nouvelle.

>>> jouissif. Toutefois, l'interaction entre le joueur et le héros demeurait limitée, la difficulté se résumant à trouver le bon timing pour enchaîner des séries de mouvements offensifs. Histoire de remettre un peu de skill dans l'équation, CD Projekt opte cette fois pour un système plus classique, à base d'attaques, de parades et de contre-attaques, et laisse le soin au joueur de choisir quel coup sera le mieux adapté à la situation. De même, les différents styles – puissant, rapide ou de groupe – que l'on devait choisir en fonction du type et du nombre d'adversaires, disparaissent pour ne plus proposer que deux options : frappe rapide ou puissante. Au final, on obtient un système toujours aussi dynamique, mais où le joueur doit fait montre d'un certain sens pratique pour sortir en un seul morceau des différents affrontements qui vont émailler son parcours. Autre point à préciser : le maniement du glaive ne sera pas votre seul atout pour survivre, car Geralt, en plus d'être une fine lame, n'est pas le plus miteux des sorciers de son village. La magie fera donc une fois encore partie intégrante de son arsenal, en offrant cependant une petite touche tactique qui n'existait pas dans le premier épisode. Et pour vous le démontrer, j'ai besoin d'un volontaire… Tiens, toi, là… Approche donc ! Oui, oui, toi, le gros soldat avec le pavois. Bien ! Tu restes là pendant que j'explique deux trois petites choses à mes lecteurs… Comme vous devez le savoir, le



Pose donc cette arbalète, l'ami. Tu vas blesser quelqu'un !

TROIS SORCELEURS POUR LE PRIX D'UN

Les sorceleurs existent, et c'est au cours d'une soirée bien arrosée que j'ai pu faire leur connaissance. Ces trois jeunes Polonais aux torses velus et aux bras puissants sont les bretteurs émérites, qui, en 2007, ont travaillé pendant des mois pour élaborer le style de combat classe et fluide utilisé par Gerald de Riv. Un subtil mélange d'escrime occidentale et de différents arts japonais, tels que l'Aïdo et le Sui ô Ryu. Loin d'être restés sur leur acquis, ils se sont repenchés sur la plupart des mouvements du héros pour The Witcher 2, et un bon tiers des enchaînements sera donc totalement inédit.



pavois est un bouclier aussi épais que la table en chêne de ma grand-mère, et aussi large qu'une porte de parking. Bien sûr, à force de contre-attaques judicieusement placées et d'esquives rapides, il vous est possible de passer outre. Mais la solution la plus simple sur ce type d'adversaire reste l'utilisation de la magie. Non seulement elle va vous permettre d'infliger des dégâts, électriques par exemple, plus efficacement que ne le ferait une épée, mais elle va vous donner des options de contrôle, pratiques pour contourner notre Robocop et le frapper par derrière, ou pour gérer plusieurs ennemis. On pourra également utiliser ses sorts sous forme de combo : lancez un piège de feu au sol et vous pourrez y faire tomber un adversaire. Ajoutez-en un second pour le lier au premier, et une ligne se matérialisera qui déclenchera le piège sur quiconque tentera de la traverser. Bien sûr, ceci ne représente qu'un bref aperçu des possibilités, mais montre bien la volonté de CD Projekt d'apporter une touche de variété aux affrontements en y impliquant un peu plus de magie.

> **« The Witcher 2 est beau, surprenant, magnifique, détaillé à l'extrême, bref, un vrai travail d'orfèvre. »**

Bien… Maintenant que je vous ai rassuré concernant les combats, passons à un autre point de grief qui touchait le premier The Witcher, à savoir, l'ergonomie de jeu : chargements à rallonge, tableau de compétences inutilement complexe, ou inventaire si petit qu'il fallait une loupe pour différencier les éléments rangés à l'intérieur… Clairement, cet aspect méritait lui aussi une attention particulière. Un constat qui n'aura pas échappé aux développeurs, puisqu'une simple touche suffit maintenant pour faire apparaître, au sein d'un menu radial semi-transparent, l'ensemble des options de jeu. Même satisfaction du côté des compétences : elles sont clairement réparties en quatre groupes distincts, magie, combat au corps à corps, développement physique et alchimie, chacune de ces branches pouvant être développée selon notre humeur du moment. Par ailleurs, il est important de noter que The Witcher 2 nous plongera cinq mois après les événements >>>

INTERVIEW

UN POUR TOUS, ET TOUS POUR MOI

Tomasz Gop, senior producer **et son équipe**

Ce n'est pas un, ni deux, mais bien une dizaine de développeurs de CD Projekt qui ont accepté de répondre à nos questions. Dieu du ciel… Je n'aurai jamais assez de vodka pour tous les soudoyer !



JOYSTICK : **Globalement, où en êtes-vous dans le développement ?**
Tomasz Gop : Disons que le plus gros du travail est maintenant derrière nous. On entre dans une phase de polissage, sur l'aspect visuel, sur les placements de caméra, également. Nous avons en effet choisi de conserver une vue à la troisième personne, et il nous faut être sûr que la caméra s'adapte au mieux en fonction de l'environnement.

JOYSTICK : **Quel est l'aspect du jeu dont vous êtes le plus fiers ?**
T. G. : Bien entendu, nous retirons une grande fierté à voir The Witcher 2 devenir peu à peu une réalité. Mais le plus gratifiant reste probablement de l'avoir fait sur un moteur de jeu que nous avons entièrement développé. L'Aurora Engine est bien sûr un excellent outil, mais il ne nous offrait pas la flexibilité, et pas seulement sur un plan graphique, dont nous avions besoin pour matérialiser certaines idées. Un souci que nous n'avons plus aujourd'hui.

JOYSTICK : **Et vous pensez pouvoir l'exploiter par la suite ?**
T. G. : Hmmm… Franchement, il est encore un peu tôt pour envisager un projet de ce type. Pour le moment, nous sommes tous focalisés sur la sortie du jeu. Essayons déjà de faire en sorte qu'il se vende bien, avant d'imaginer un quelconque avenir pour son moteur.

JOYSTICK : **La date de sortie de The Witcher 2 va coïncider grosso modo avec celle de Dragon Age 2. Pas trop la pression ?**
T. G. : Pas vraiment. En fait, nous ne pensons pas que les deux jeux auront réellement une influence l'un sur l'autre. Regardez le programme des sorties pour l'année à venir : vous ne trouverez pas des masses de titres AAA sur le créneau RPG. D'autre part, si le jeu est bon, quand bien même il sortirait un mois après Dragon Age 2, vous pensez réellement que les joueurs feront l'impasse dessus ? On ne le pense pas. Il y a bien assez de place pour tout le monde.

JOYSTICK : **La version digitale du jeu sera disponible sans DRM. Qu'en sera-t-il pour les versions boîte ?**
T. G. : Pour le moment, les négociations sont en cours avec différents éditeurs pour pouvoir distribuer le jeu sans DRM, y compris en version boîte (ndlr : Namco Bandai assurera la distribution pour l'Europe de l'Ouest, ATARI pour l'Amérique du Nord, et CD Projekt pour l'Europe Centrale). Nous trouvons que c'est la manière la plus simple de faire, et la plus juste, la moins contraignante pour le joueur honnête. En contrepartie, nous regardons, sur un plan légal et pour chaque zone, comment limiter au maximum le piratage.

JOYSTICK : **La quête que nous avons pu apprécier faisait intervenir une succube. Geralt jouera donc toujours autant les bourreaux des cœurs ?**
T. G. : C'est amusant… Sur les centaines de questions que nous avons à traiter sur nos forums, les trois quarts concernent les relations amoureuses des prochaines aventures de Geralt. Oui, bien sûr, Geralt aura de nouvelles et nombreuses occasions de montrer toute l'étendue de son pouvoir de séduction, mais souvenez-vous que ce n'est pas non plus le cœur du jeu. Juste une petite partie.

APRÈS UNE SOIRÉE ARROSÉE

LES PRISONS N'ONT PLUS RIEN DE DORÉ

1 J'en suis sûr ! C'est cette saloperie de jus d'orange qui m'a rendu malade !

2 Geralt devra utiliser la furtivité pour sortir son pote l'elfe de prison.

3 Quelqu'un veut un cours de cuisine ? Aujourd'hui, le steak tartare est au programme !

4 Et tu crois qu'ils ont mis quoi, dans le jus d'orange ? - Ben, de l'eau, sûrement...

1



2



3



4



Une fois encore, CD Projekt nous aura gâtés côté design des environnements.

« CD Projekt n'est pas réellement dans une optique de changement radical, mais plutôt d'amélioration de l'existant. »

››› qui ont clôturé le premier épisode, et qu'évidemment, ses aptitudes se devaient de refléter son passé aussi héroïque que sulfureux. Dès le début, vous aurez donc accès à tout une batterie de pouvoirs qu'il s'agira de perfectionner au fil de votre progression. Oui, tout cela a l'air rudement bien foutu, mais je vois bien à vos petits airs chafouins que vous attendez depuis quelques pages autre chose que des détails techniques. Et l'ambiance, bordel? Cette ambiance unique mêlant un univers fantastique à un réalisme médiéval très cru, elle est toujours là?

Morbleu… Je sens que je vais vous décevoir. Car en dehors des éléments que je viens de vous exposer, mon expérience du jeu se sera finalement limitée à quelques conversations dans une taverne, un ou deux combats en rase campagne, et à la visite d'une crypte. Une petite quête secondaire bien tranquille, quoi… Difficile, du coup, de s'avancer trop sur cette fameuse ambiance qui faisait tout le sel du premier épisode… Doit-on pour autant en conclure que cet essai était dénué d'enseignements? Pas forcément. En fait, ce maigre temps de jeu m'aura tout de même permis de constater que de nombreux éléments de gameplay présents dans le premier volet avaient conservé leur place dans le second. Par exemple, mon passage dans la crypte fut l'occasion d'une courte autopsie: au travers de quelques dialogues, j'ai dû analyser sur le corps d'un elfe les traces de morsures, de griffures, leur taille et leur profondeur. Et finalement, quoi de plus normal pour un chasseur de monstres que de s'intéresser à ce genre de détails. Plus tard, ce seront ses aptitudes à la filature ou à l'infiltration qui occuperont le devant de la scène, permettant au joueur de découvrir des facettes méconnues de la vie de Geralt, et ainsi donner encore plus de corps à notre héros. La taverne, également, proposait quelques mini-jeux. Là encore, les grands classiques que sont les parties de dés côtoient les nouveautés, comme ce concours de bras de fer. Idem enfin, pour les nombreuses conquêtes potentielles que notre mutant pourra croiser sur son chemin: si elles répondent toujours à l'appel, il faudra cette fois plus que quelques cadeaux ou services rendus pour qu'elles acceptent de tomber la robe et le reste. Je citerai pour preuve ce passage mémorable où il m'a été demandé d'imaginer un poème pour faire sortir une succube de son repère. Tout un programme! D'une manière plus générale, s'il est toujours possible d'échanger des objets avec les PNJ pour faire avancer une quête, le système de cadeau qui permettait de soudoyer ou de séduire sans trop se fatiguer a complètement disparu. « Trop superficiel », s'en est expliqué Maciej. Une remarque que j'avais déjà entendue le mois dernier chez Bioware, concernant les changements apportés à Dragon Age 2. Au final, donc, et concernant cette fameuse ambiance, on comprend que CD Projekt n'est pas réellement dans une optique de changement radical, mais plutôt d'amélioration de l'existant. Une bonne nouvelle, qui vient s'ajouter à toutes celles que j'ai déjà citées, et qui laisse présager le meilleur pour ce RPG made in Poland. Bien sûr, ils leur restent encore six mois de travail, et on n'est jamais à l'abri d'un faux pas de dernière minute. C'est pourquoi je leur lance ce dernier appel solennel avant de m'éclipser: « S'il vous plaît, les gars, ne merdez pas votre coup! ».

KRACOUKAS



REPORTAGE 26
Notre Dieu de la rédac', Death Pote, s'est déplacé pour aller voir le nouveau God game d'Éric Chahi et son équipe.

Opinion

PAR YAVIN

La réponse à la question

Vous n'aurez pas manqué de le remarquer : plus on avance dans la vie et moins on a de temps pour jouer. Du coup, il devient de plus en plus difficile de faire un choix, de décider à quel jeu consacrer des heures, et on finit soit par toucher un peu à tout, soit par ne plus toucher à rien. Cette constatation, le big boss de Bioware, Ray Muzyka, la partage. Il va même plus loin en affirmant que l'industrie vidéoludique sort beaucoup trop de jeux et qu'il devient alors impossible pour un joueur lambda de s'y retrouver. Cependant, loin de pointer du doigt de quelconques fautifs (Bioware appartient tout de même à Electronic Arts, loin d'être l'éditeur le moins prolifique), Muzyka pense plutôt qu'il y a énormément de très bonnes expériences et pas tant de répétitions qu'on veut bien le dire. Certes, mais alors, quelle est la solution ? Acheter Joystick et se laisser guider en fonction de vos affinités avec l'un ou l'autre testeur ? Le bonhomme ne le précise pas, mais vous ne lisez certainement pas ces pages par hasard.





Batman : Arkham City ■ Un peu de sport ?

Rentre avec tes pieds

Quand on n'a pas trop d'informations sur le contenu d'un jeu à venir, peut-on malgré tout en déterminer une partie ? Oui, si l'on se réfère aux propos de Sefton Hill, co-fondateur de Rocksteady Studios. C'est que le bougre n'y est pas allé de main morte avec la balayette quand on lui a demandé s'il serait possible de rouler à tombeau ouvert au volant de la Batmobile dans les rues d'Arkham City. Sa réponse fut lapidaire : c'est non. D'ailleurs il ne faut absolument pas compter avec de quelconques véhicules, ni Batwing ni Batboat, l'essence du jeu étant concentrée sur les capacités physiques du superhéros. Sefton explique d'ailleurs qu'à ses yeux, Batman incarne le véhicule ultime, capable de se mouvoir à la vitesse de l'éclair et en toute discrétion. Ceci dit, il n'y a rien de bien illogique là-dedans dans la mesure où le cadre du jeu se focalise sur une petite partie de Gotham City, métamorphosée en prison géante pour tous les cinglés venus en droite ligne de l'asile d'Arkham. On se retrouvera donc plutôt à sauter (et planer) de toit en toit pour piéger nos proies en leur tombant dessus comme on le faisait déjà dans le premier volet mais dans un concept global un poil plus proche d'Assassin's Creed. Pas vraiment étonnant, quand on se souvient du premier, volet, déjà très inspiré par certaines productions Ubi (Splinter Cell, Prince of Persia) dont Rocksteady est manifestement assez fan. Reste qu'il faudra attendre le lointain automne de l'année 2011 pour mettre la main sur les nouvelles aventures d'un milliardaire beau gosse bien décidé à faire régner l'ordre partout où il passe. Et là, subitement, vous avez très envie de coller des baffes aux gens qui vous répètent en permanence que le temps passe vite.

Batman incarne le véhicule ultime, capable de se mouvoir à la vitesse de l'éclair.



POUR OU CONTRE 30
Les joueurs doivent-ils être mêlés au processus de développement des jeux ?



CHRONIQUE 36
La guerre des DotA à retardement... À qui appartient ce nom très convoité ? À la communauté ou à un éditeur ?



JEUX INDÉ 38
Balancer des obus sur des petites cervelles d'aliens, ça vous branche ? Ou êtes-vous plutôt casse-tête ce mois-ci ?

Splinter Cell 6 ■ Force et conviction

Anatomie d'un scénario

Vous avez aimé (ou détesté) Jade Raymond dans son rôle de productrice du premier volet d'Assassin's Creed? Vous aimerez (ou détesterez) la belle jeune femme dans son rôle de directrice d'Ubisoft Toronto. Jusqu'à présent, on ne savait pas très bien sur quoi planchait le studio quand, surprise, l'information a été divulguée et c'est donc le sixième épisode de Splinter Cell qu'élabore, en ce moment même, un staff composé de 83 personnes. Inutile de vous dire qu'on n'en sait pas plus pour l'instant et que toutes les hypothèses sont donc permises. Même celle de mon rêve de la nuit passée mettant en scène un Sam Fisher envoyé à Bagdad à la recherche de la Dague du Temps vraisemblablement volée par Ezio Auditore da Firenze afin de contrer les machiavéliques plans d'un Lapin Crétin prêt à tout pour dominer le monde. Les mois qui viennent devraient en tout cas nous en apprendre un peu plus, et nous saurons alors si, oui ou non, l'unité Ghost Recon prendra part à la fête en bombardant tout le monde à l'aide des avions de chasse présents dans H.A.W.X. 2. Comment? Vous ne croyez pas à mon beau cross-over? Peut-être avez-vous tout simplement perdu votre âme d'enfant.



Du beau monde, surtout devant.

Mirror's Edge ■ Tout recommencer ?

Là-haut

Le président d'EA Games, Franck Gibeau, n'y va pas de main morte quand il s'exprime à propos de l'excellent Mirror's Edge de Dice. Pour lui, en dépit d'un concept assez fun, le titre a tout simplement raté le coche (commercial et critique) en raison d'un manque de finition. Il ajoute d'ailleurs qu'un tel jeu aurait sans doute nécessité la profondeur et la persistance d'un jeu en ligne. Oui, je sais, moi non plus je ne suis pas sûr de bien comprendre ce que Franck essaie de nous dire mais si on se retrouve dans un an face à un MMO Mirror's Edge couplé au système Autolog d'Electronic Arts, faudra pas s'étonner.



BRÈVES

Marchand de sable

Christopher Nolan l'a confirmé, il y aura bel et bien un jeu basé sur l'univers du génial Inception. Le réalisateur précise avoir toujours vu son univers comme un monde dans lequel d'autres histoires peuvent prendre place. De quoi faire trembler ceux qui, comme moi, ne sont toujours pas sûrs d'avoir bien tout compris à la pre-



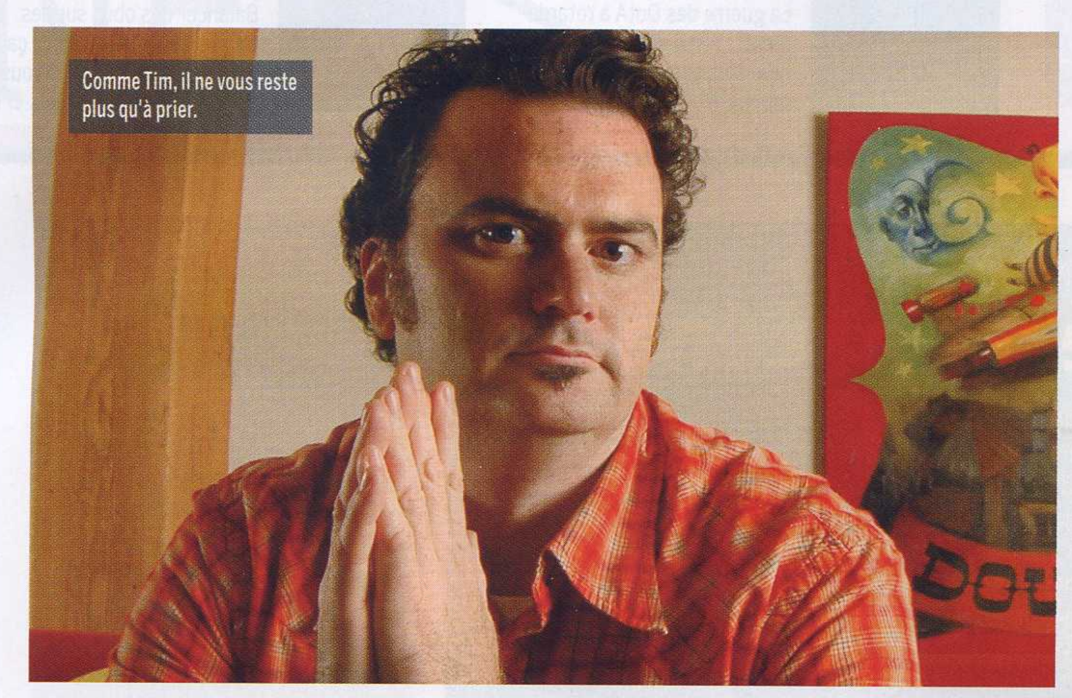
Nouvelle cuvée

Impossible d'arrêter les petits gars de Black Bean et Milestone qui annoncent d'ores et déjà plancher sur SBK 2011, la suite de SBK X, lui-même suite de 354 jeux de moto sortis auparavant. D'après les développeurs, le titre sera très amélioré, et moi je pourrais réutiliser cette brève l'année prochaine dès l'annonce de la version 2012.



Alerte à la bombe

Lara Croft reviendra-t-elle bientôt ? La rumeur d'un nouveau titre se fait en tout cas de plus en plus insistante. Aux dernières nouvelles, on pourrait voir déambuler la belle dans un grand monde ouvert aux aventures multiples. Grande innovation, la caméra serait cette fois placée de face ! Oh ça va, je plaisante, vous les verrez, ses fesses.



Comme Tim, il ne vous reste plus qu'à prier.

Tim Schafer ■ Une histoire de thunes

L'homme invisible

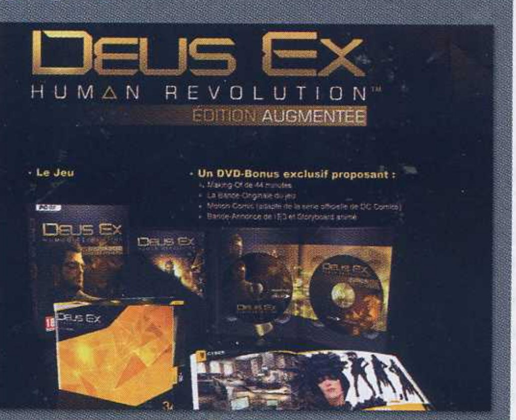
L'autre jour, discutant avec un pote des avantages et inconvénients de s'enfiler des clous de girofle au petit déj, le malheureux se met soudain à hurler que ce débat n'a ni queue ni tête et qu'il vaudrait mieux pendre haut et court Tim Schafer à un lampadaire d'autoroute. Sans aller jusqu'à de telles extrémités, je peux comprendre son envie de meurtre quand on sait que le génial créateur de Monkey Island n'a plus rien sorti pour nos PC depuis Psychonauts en 2005. Quant à son dernier jeu, Stacking, lui aussi ne sera proposé qu'aux possesseurs de Xbox 360 ou Playstation 3. Cependant, n'allez pas croire que Tim nous hait et ne veut plus nous voir, c'est bien plus simple que cela. D'après lui, l'envie ne manque pas mais il ne peut tout simplement pas prendre ce genre d'initiative alors que c'est à l'éditeur de décider, vu que tout cela est réalisé avec son argent. Et, justement, il semblerait que ce soit de ce côté que ça coince avec des éditeurs frileux, ne voyant pas bien comment générer un bon retour sur investissement avec les versions PC. En arrêtant de sortir les jeux sur consoles pour obliger les fans à rentrer dans le droit chemin ? Oups, c'est peut-être un peu subversif comme idée.

> « Le génial créateur de Monkey Island n'a plus rien sorti pour nos PC depuis Psychonauts en 2005. »

COLLECTOR

Collector Revolution

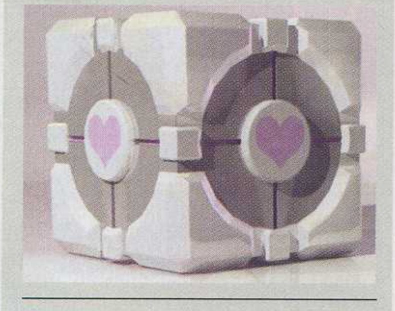
Dire que Deus Ex Human Revolution est un titre attendu est un doux euphémisme, et histoire de rendre l'attente encore plus difficile, Eidos vient de dévoiler le contenu de l'édition « augmentée », comprenez collector. Au programme : le jeu (ça c'est le minimum), quatre armes supplémentaires (un explosif à détonateur M-28, un lance-grenades Linebacker G-87, un fusil à pompe Silverback « chasseur » et un fusil de précision silencieux), un appareil de déverrouillage « automatique », 10 000 crédits, un DVD bonus (making of, BO, motion comic) et enfin un artbook. Voilà de quoi contenter les plus difficiles.



BRÈVES

Plus tard

Portal 2 aurait dû sortir en 2010, puis en février 2011, et il faut désormais compter avec une sortie en avril de la même année. C'est un vrai scandale et, en guise de protestation, je vous invite à rejoindre mon grand mouvement de grève de la faim, jusqu'à midi.



Encore plus tard

Chez Ubisoft, ce sont pas moins de deux jeux – Ghost Recon Future Soldier et Driver : San Francisco – qui sont repoussés à la prochaine année fiscale soit pour une période comprise entre fin 2011 et fin 2012. Et là aussi je vous invite à, euh, non rien.



Hippo Glouton

Le géant américain Zenimax (Bethesda Softworks, Id Software) vient de mettre la main sur Machinegames, un studio suédois créé par d'anciens membres de Starbreeze. Ensemble, et c'est assez incroyable, ils comptent bien sortir des... des... jeux vidéo.



BABE DU MOIS

HARLEY QUINN

Ne vous fiez pas à ces mignonnes petites couettes, car Harley Quinn est incontestablement l'une des créatures les plus perverses jamais imaginées dans un comics. Rien d'étonnant donc à ce qu'elle soit la muse du Joker qui fera, une fois de plus, des siennes, dans Arkham City. D'ailleurs, un petit message à ces messieurs de la Warner. Bon, on sait bien que vous comptez faire le gros de vos ventes aux États-Unis et sur 360 mais nous aussi, joueurs PC, avons adoré le premier épisode ! Alors si vous aviez la bonté d'envoyer une petite version à la rédaction, nous nous ferions une joie de mettre quelques pains à cette chère Harley Quinn et à tous les autres vilains qui ne manqueront pas de venir nous pourrir la vie.

Boulder Dash XL ■ Copain d'avant

TOUT CE QUI BRILLE

Un diamant est éternel, nous répète-t-on à longueur d'années. Et les jeux avec des diamants alors ? Eh bien, c'est la même chose si l'on se réfère à ce énième remake d'une série à succès des années 80 dont la date de sortie reste, à ce jour, un mystère. Concrètement, on devra toujours récolter un maximum de joyaux en prenant garde aux rochers, ennemis et autres pièges tous plus pervers les uns que les autres. Cependant, le développeur annonce tout de même quelques nouveautés comme de nouveaux modes de jeu (puzzle, zen, time challenge), des succès et un système de classement en ligne.



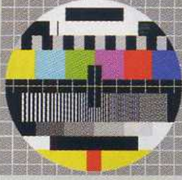
BRÈVES

Secret défense

Après m'être pris la tête avec un Barack Obama m'implorant de diffuser une information obtenue via l'espionnage des services de renseignements de Vladimir Poutine qui auraient intercepté les communications secrètes du leader nord-coréen Kim Jong-il, je suis en mesure de vous révéler un des plus grands secrets de notre siècle : la version PC de Fable III serait toujours en développement !



Téléactif



Pendant que vous n'en foutez pas une, les joyeux trublions de GSC Gameworld planchent sur une adaptation en série télé de leur célèbre franchise S.T.A.L.K.E.R., connue pour son univers féerique et ses personnages aux blagues potaches. Pour l'instant, ils n'en sont qu'au stade du pilote, nous en reparlerons donc quand ils auront fini d'assembler l'avion.

Portés disparus

Le site **Instantaction.com**, ouvert en 2008 avec la ferme intention de nous prouver qu'il était possible de générer un paquet de pognon avec des jeux directement jouables dans le navigateur web, vient de fermer ses portes. Aucune raison n'a été avancée par les responsables qui se sont probablement enterrés vivants pour échapper à leurs investisseurs.




Ami cadreur, à ta place, j'irais vite me cacher dans un trou.

Operation Flashpoint : Red River ■ Voyage voyage

Leurs régions ont du talent

Le Tadjikistan, c'est un peu comme l'œsophage, personne ne peut dire où ça se trouve, mais on sait tous que ça existe. Afin de pallier cette douloureuse carence en géographie, nos amis de Codemasters ont décidé de vous faire enfiler un uniforme du Corps des Marines américains et de vous coller dans le premier avion pour quelques heures de tourisme au pays de l'aluminium (on aura au moins appris un truc). Là-bas, vous rencontrerez et affronterez d'autres ignares en provenance de la République Populaire de Chine qui tenteront, évidemment, de vous fracasser le crâne avec des petits bouts de plomb. Des premières séquences de gameplay de Red River, on retient deux choses : la première, c'est que le jeu s'annonce magnifique. La seconde, c'est que le jeu s'annonce MAGNIFIQUE BON SANG C'EST BEAU J'AI ENVIE DE PLEURER. Sérieusement, de la végétation aux véhicules en passant par les bâtiments, l'Ego Engine du développeur britannique semble à nouveau coller des tartes même si les aires de jeu étant nettement plus vastes, ce sera toujours moins détaillé que dans un Call of Duty. Sortie prévue courant 2011, quand vous aurez oublié depuis longtemps que la capitale du Tadjikistan est Douchanbé.

> « L'Ego Engine du développeur britannique semble à nouveau coller des tartes. »

MARCHANDISAGE

Oreiller à tout faire

S'il vous arrive souvent de vous endormir devant votre télé allumée, voici le coussin qu'il vous faut ! En effet, le Pillow Remote Control vous permet de contrôler différents appareils numériques comme votre télé, votre lecteur DVD/Blu-ray et j'en passe. Du coup, lorsque vous sombrerez dans les bras de Morphée et reposerez votre petite tête fatiguée sur cette œuvre d'art du design, votre TV s'éteindra… ou se rallumera. Au fait, il vous en coûtera une trentaine de dollars.
Site : www.brookstone.com/sofa-pillow-universal-remote-control.html



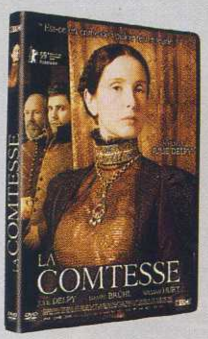
LES DVD DU MOIS



Guerre champêtre

L'animation japonaise regorge d'œuvres aussi étranges que passionnantes. Summer Wars est l'une d'elles puisqu'elle croise chronique familiale et réflexion sur les univers virtuels. Un mélange surprenant et pourtant parfaitement maîtrisé qui fait de Summer Wars un film d'animation parfait et qui plaira à tous, amateurs de jeux vidéo ou pas. D'autant que la réalisation de qualité le rend incontournable en cette fin d'année. Bien évidemment, Summer Wars est disponible en DVD et en Blu-ray.

SUMMER WARS *(Ed.* KAZE VIDEO*)*



Médiéval Loréal

Si l'on m'avait dit un jour que je conseillerais un film de et avec July Delpy, je n'y aurais pas cru. Pour autant, La Comtesse est un film que nous vous conseillons ardemment pour sa lecture intéressante de l'histoire d'Élisabeth Bathory, cette comtesse qui fut accusée de sorcellerie et d'accouplement avec le Diable, après qu'on a découvert qu'elle utilisait le sang de jeunes vierges comme antiride… Et si le film La Comtesse évite le gore à outrance, il n'en demeure pas moins d'une force redoutable.

LA COMTESSE, *(Ed.* BAC FILMS*)*

Shift 2 Unleashed ■ Tiens, le revoilà

Préparez les airbags

Véritable pépite du genre arcade/simu, Need for Speed Shift (8/10, Joystick n°223) méritait bien une suite tant les sensations procurées ont marqué les esprits de tous ceux qui s'y sont adonnés. Curieusement, Electronic Arts semble avoir décidé d'en faire une franchise à part entière en retirant la mention Need for Speed du titre mais en y laissant tout de même le logo officiel de la série histoire, sans doute, de brouiller les esprits. Quoi qu'il en soit, ce deuxième volet, prévu pour le printemps 2011, devrait suivre les traces de son aîné et nous permettre de prendre le volant de mécaniques surpuissantes comme les magnifiques bolides des championnats FIA GT1 et GT3. De plus, au moins deux nouveaux tracés feront leur apparition avec un circuit en ville à Shanghai et un autre plus classique, situé en Australie. Notons aussi l'intégration d'Autolog, l'excellent système communautaire de l'éditeur américain et prions, mes frères, pour que ce jeu sorte en temps et en heure.



Croyez-le ou non, cette capture n'a probablement pas été retouchée.

MAGAZINAGE

Worlds & Wonders

Aleksi Briclot. Son nom ne vous dit peut-être rien mais ses dessins vous parlent très certainement. C'est que cet illustrateur de talent travaille, depuis plus d'une dizaine d'années, pour les plus grands noms du jeu vidéo, des comics ou encore du jeu de rôles. World & Wonders, l'art book qui regroupe ses travaux les plus impressionnants (et ils sont si nombreux que ce volume les condense en 190 pages) vous fera (re)découvrir les couvertures réalisées pour les Avengers, ses illustrations d'Hellgate London, Might & Magic ou encore Spawn. Alors si vous avez envie de (vous) faire un beau cadeau, il ne vous en coûtera que quelques dizaines d'euros.

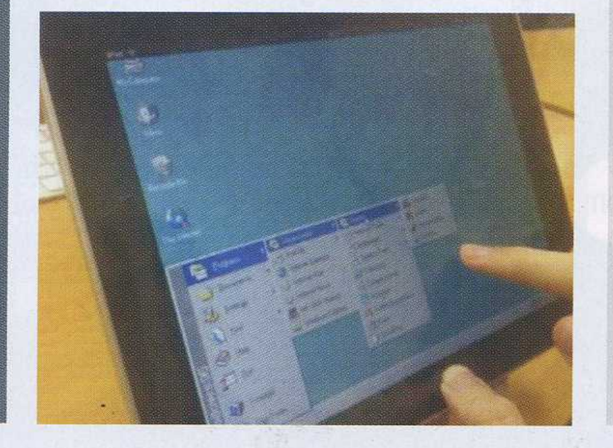


WORLDS & WONDERS *(Ed. CFSL INK)*

PC vs iPad ■ Plus de jeunesse ?

Espoir de l'année

Pour avoir une idée du marché dans plusieurs mois et années, l'important c'est de demander aux petiots ce qu'ils désirent. Les fanfarons yankees de l'institut Nielsen s'y sont donc collés et sont revenus de leur petite enquête avec des chiffres plein les bras. Surprise, c'est l'iPad d'Apple qui l'emporte (31 % des 6-12 ans le désirent) devant un pk (29%) et l'iPod Touch (29 %). Grandes perdantes, les consoles font un gros four et il ne reste plus qu'à découper Steve Jobs en fines rondelles pour que cette magnifique prochaine génération ne joue plus que sur PC.



UP & DOWN

Splinter Cell 6

Pour l'instant, aucune véritable info sur le sixième épisode des aventures de Sam Fisher ne filtre, si ce n'est que c'est Ubi Soft Toronto qui se chargera du développement sous l'égide de Jade Raymond. Eh oui, après avoir propulsé Assassin's Creed au top de la kikoo attitude, son prochain challenge est de réussir à faire de la licence Splinter Cell un succès commercial.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL CONVICTION

APB is back

Difficile de dire s'il faut s'en réjouir mais APB sera de retour en 2011. La bonne nouvelle est qu'il sera commercialisé par Gamersfirst et utilisera, par conséquent, le modèle économique des F2P. Du coup, il sera certainement plus à même de fédérer les joueurs qui avaient réussi à passer outre ses nombreux bugs et, qui sait, peut-être quelques milliers d'autres.

Games for Windows Live



Bon, ça y est ! Microsoft vient de relancer le Market Place Games for Windows Live ! Du coup, vous pourrez acheter tous les jeux Games For Windows Live (même s'ils sont de moins en moins nombreux) généralement au même prix qu'en magasin. Et comme Microsoft ne fait jamais rien à moitié, n'espérez pas avoir – pour l'occasion – des nouvelles de la version PC de Fable III.

LA TRILOGIE DES SMARTPHONES PAR LDLC.COM



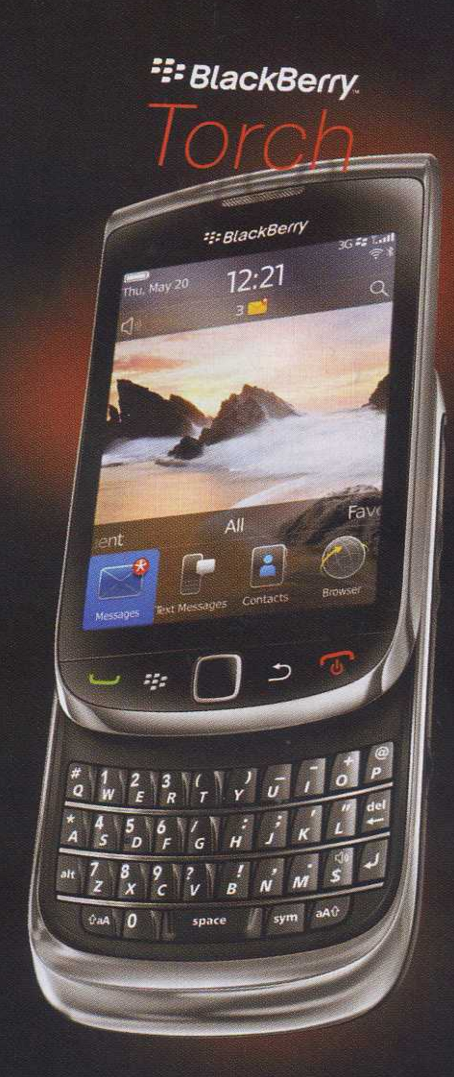


★★★★☆
NOS CLIENTS EN PARLENT :
«EXCELLENT RAPPORT QUALITÉ PRIX»

100% Android
- Ecran tactile 4" WVGA
- Processeur de 1GHz ultra rapide
- Mémoire 8 Go
- 2 caméras / photo HD 5 mégapixels
- Ultra léger 119g
- 3G, Bluetooth, 3.0, Wifi b/g/n

499€96

BlackBerry
Torch



Les + du clavier coulissant
- Ecran tactile 3,2"
- Mémoire 8 Go extensible à 32 Go
- Caméra /photo HD 5 mégapixels
- Poids : 161g
- 3G, Bluetooth, Wifi b/g/n
- Fonction GPS

589€95



htc
Desire HD



La HD sur grand écran
- Ecran tactile 4.3" Multi-Touch
- Processeur de 1GHz ultra rapide
- Mémoire 1,5 Go
- Caméra / photo HD 8 mégapixels
- Ultra léger 119g
- 3G, Bluetooth 2.1, Wifi b/g/n

537€96



WWW.LDLC.COM

14 ANS D'EXPÉRIENCE EN INFORMATIQUE ET HIGH-TECH - PAIEMENT EN 3 FOIS*
LIVRAISON RELAIS COLIS À PARTIR DE 1,95€ - 10 JOURS POUR CHANGER D'AVIS

Prix affichés hors frais de port et incluant l'éco-participation. Offre dans la limite des stocks disponibles.
Pour plus de détails, connaître les disponibilités et prix en temps réel, consultez les fiches produits sur notre site.
Toutes les marques citées appartiennent à leurs détenteurs respectifs. Photos non contractuelles. * Paiement en 3 fois possible - voir conditions sur le site www.ldlc.com.

Impossible de ne pas être séduit par l'aspect graphique de From Dust.

Avec From Dust, Éric Chahi et son équipe font de la nature un personnage… diablement sexy.

From Dust ■ Dieu que c'est bon !

DIEU EST GRAND ! ET, BIENTÔT, DIEU SERA MOI !

Oublié depuis trop longtemps, le God game revient sur le devant de la scène grâce à Éric Chahi et Ubisoft Montpellier ! Deux gages de qualité pour un jeu très attendu (au moins par la rédac).

Vous pourriez croire que ma vocation pour la rédaction en chef vient de mon amour pour le journalisme. C'est vrai, en partie, mais c'est loin d'en être le véritable déclencheur. Non, comme des milliers d'autres joueurs, j'ai dans ma tendre enfance toujours rêvé d'être omnipotent, que des dizaines, des centaines, voire des millions d'individus dépendent de mon bon vouloir. D'ailleurs, pendant des années, j'ai pu compter sur les créations de Peter Molyneux et autres pour assouvir ma soif de toute puissance. Populous, Powermonger, Dungeon Keeper… autant de God games (ou assimilés) qui ont fait la joie de milliers de joueurs mais qui, malheureusement, ont disparu depuis que Kévin, Madame Michu, et tous les « nouveaux » joueurs, ont décrété qu'ils ne voulaient pas avoir à réfléchir en jouant mais uniquement fragger de vilains terroristes dans de superbes couloirs ou gesticuler bêtement devant leurs écrans. Bref, en deux mots comme en cent, les God games étaient morts ! Mais les bonnes choses étant comme les diamants (éternels), il fallait bien que quelqu'un se décide à remettre le genre au goût du jour. Cette personne, c'est Éric Chahi. Si ce nom ne vous dit rien, c'est que vous faites définitivement partie de la catégorie citée plus haut. Père de Another World et quelques autres merveilles, le Monsieur a toujours eu la volonté de proposer des titres originaux – lorsqu'ils n'étaient pas totalement novateurs – et à contre-courant des modes. Autant dire que lorsqu'il a dévoilé qu'il travaillait sur From Dust, un tout nouveau God game, les premières images ont eu sur moi le même effet que la cocaïne sur Jean-Luc Delarue : m'exciter au plus haut point ! Et je n'étais pas le seul puisque l'ensemble de la rédaction a décidé de financer le développement du jeu en partant d'un postulat simple et véridique : plus le jeu sortira tôt (et bien fini), moins ils auront à subir mon despotisme légendaire…



Grâce à la magie d'eau, les ravages du tsunami sont évités en toute beauté.

Dieu est grand mais vit dans mon PC

Revenons au sujet qui vous intéresse réellement : le jeu. Comme dans tout God game, le joueur incarne une divinité devant protéger ses ouailles. Mais ici, pas de peuples belliqueux ou de créatures monstrueuses à combattre. Votre ennemi, si l'on peut dire, c'est la Nature ! Une nature pas particulièrement hostile mais qui fait son truc de nature, à savoir : des tsunamis, des éruptions volcaniques, des tempêtes de sable… Et c'est en utilisant ces mêmes éléments (eau, terre, feu…) qu'il sera possible de venir en aide à son peuple jusqu'à ce qu'il retrouve le « Savoir perdu des générations passées ». Imaginez qu'un tsunami doive s'abattre dans les minutes qui suivent. Le shaman de votre tribu vous demande de l'aide pour découvrir la magie de l'eau. Après avoir exploré la carte, vous dénichez la fameuse relique qui lui permettra de contrôler (partiellement) les flots. Un homme (ou plutôt une femme dans la démo qui nous a été faite) quitte le village en quête de l'artefact. Problème : une rivière et une éruption volcanique en bloquent l'accès… À vous d'utiliser du sable pour assécher le lit de la rivière, de l'eau pour refroidir la lave et la transformer en pierre. Mais vous pouvez également utiliser toute la lave pour combler totalement la rivière (ce qui créera un lac en amont) et faire d'une pierre deux coups, puisque maintenant il n'y a plus assez de lave pour mettre vos villageois en danger… ou alors, vous auriez également pu essayer de créer une digue qui protégerait le village en brisant le tsunami avant qu'il ne fasse un carnage. Cette présentation, qui reprenait le contenu de celle faite lors de la GamesCom, ne permettait pas vraiment de se faire une idée réelle de la difficulté que proposera le jeu, mais confirme une chose : l'équipe semble parfaitement maîtriser son sujet et ne compte pas s'éparpiller. Ainsi, pas de mode multijoueur, ni de SDK ou même de cinématique pour « enrober » le tout. Tout sera fait avec l'excellent moteur graphique qui simule à merveille le comportement des différents éléments du jeu et propulse le joueur dans un univers à mille lieux des poncifs du genre. Quant à la musique, qui tient d'ailleurs une part importante dans le jeu puisque c'est le principal moyen de votre tribu d'interagir avec la nature, elle se révèle être aussi envoûtante que discrète. Une gageure qui semble bien être le maître mot de ce From Dust : séduire sans pour autant en faire trop, être riche tout en utilisant des mécanismes simples.

DEATH POTE

> « L'équipe semble parfaitement maîtriser son sujet et ne compte pas s'éparpiller. »

INTERVIEW

ÉRIC CHAHI, *créateur de From Dust*

En quelques jeux, Éric Chahi est devenu l'un des créateurs emblématiques du jeu vidéo français. Il nous explique comment il compte, une fois de plus, nous surprendre !



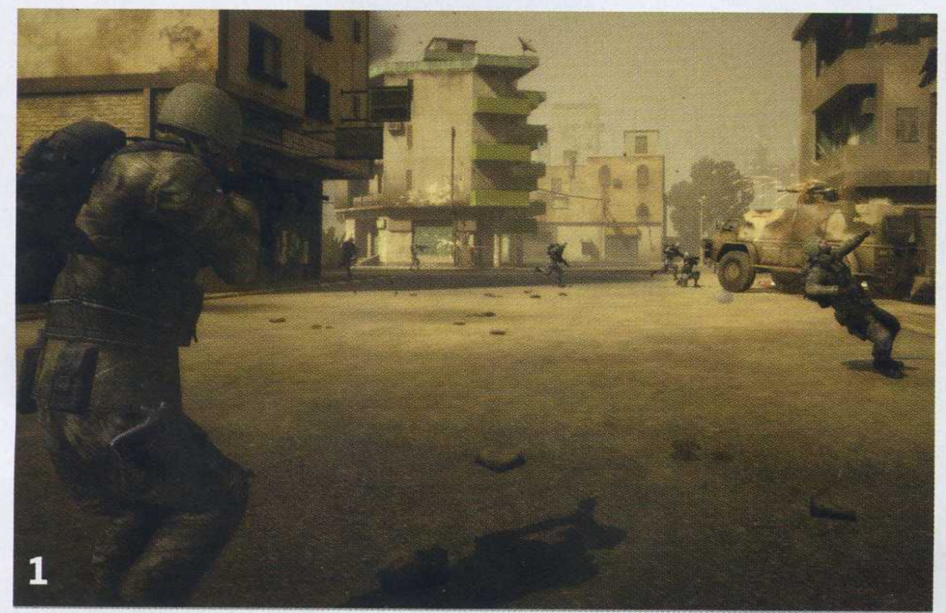
JOYSTICK : **Dans From Dust, le joueur a entre les mains la destinée d'une tribu. Mais quels sont ses ennemis et y a-t-il d'autres peuples à affronter ?**
Éric Chahi : Il n'y a pas de guerre entre peuples. Durant tout le jeu, on va suivre et aider cette tribu et uniquement cette tribu. Elle suit les traces de ses ancêtres et doit (re)découvrir le savoir qu'ils lui ont laissé. Le jeu s'articule vraiment autour de la survie dans ce monde en mouvement perpétuel avec ses volcans qui entrent en éruption, ses tsunamis qui ravagent régulièrement les côtes… Le conflit est clairement centré sur l'idée hommes vs nature. Mais attention, il ne s'agit pas d'une confrontation belliqueuse puisque la nature n'a pas de volonté de mettre les hommes à mal. Le tsunami (vu dans la démo) n'est qu'un phénomène naturel. C'est vrai que, sans le pouvoir de l'eau, le village aurait pu être rasé mais si, par exemple, un incendie se propage dans la végétation, le tsunami pourra éteindre les flammes et, ainsi, protéger le village…

JOYSTICK : **Justement, ces événements naturels qui sont au cœur du gameplay de From Dust sont-ils scriptés ou, au contraire, générés aléatoirement ?**
E.C. : Chaque environnement aura une thématique et nous raisonnons en termes de cycles. Cycliquement, il y aura des événements qui pourront être menaçants, des périodes de sécheresse ou au contraire des trombes de pluie… Il n'y a pas de hasard mais des cycles, ce qui permettra au joueur de se repérer pour affronter ce qui va arriver. D'ailleurs, une time line indique les événements qui vont se produire. Ces éléments sont scriptés mais de façon cohérente par rapport au monde. En revanche, ce qui ne l'est pas, c'est l'action du joueur sur le monde. En effet, selon ce qu'il fera, l'impact ne sera pas le même. Par exemple si nous avons prévu un gameplay s'articulant autour d'un énorme lac et que le joueur le « vide » en creusant la montagne, par exemple, il subira les conséquences et devra adapter son expérience à cette nouvelle donnée. La dimension procédurale n'est pas dans les événements mais dans les règles du monde. Et comme chaque élément est interdépendant des autres, chaque joueur créera ses propres challenges, sa propre aventure.

JOYSTICK : **Pouvez-vous nous expliquer comment la tribu est gérée à l'intérieur du jeu. A-t-elle des besoins en nourriture ou en ressources quelconques ?**
E.C. : Nous sommes restés à un niveau plutôt symbolique. Il n'y pas besoin de nourriture et la démographie est gérée automatiquement. Le joueur n'aura jamais plusieurs villages à protéger, mais les individus auront leur importance puisque certains auront des objectifs, des quêtes. Nous avons voulu rester simples pour ne pas complexifier inutilement le jeu.

JOYSTICK : **Dans ce cas, comment éviter que le jeu soit un simple « bac à sable » ?**
E.C. : Nous avons réuni les éléments pour amener du challenge et offrir des interactions intéressantes. C'est vraiment le choix et la combinaison des événements qui créera le challenge et la tension.

JOYSTICK : **Dans la démonstration, le joueur devait chercher le « pouvoir de l'eau », mais y a-t-il moyen de protéger autrement le village contre le tsunami ?**
E.C. : La réponse est oui ! Le tsunami est dans la simulation. Il ne s'agit pas d'un objet 3D et tu aurais pu essayer d'aspirer l'eau ou édifier un barrage. Au fil de son expérience, le joueur va acquérir de nombreux pouvoirs et, à partir d'un certain seuil, la dimension « God game » prend une tout autre ampleur. Dans les tests que nous avons faits, les joueurs s'approprient vraiment le terrain et les solutions pour résoudre un même problème ont été parfois surprenantes.









ON NE RIGOLE PLUS

VIOLENCE GRATUITE

1 - Certaines cartes seront inspirées de celles de BF2, comme Strike at Karkand.

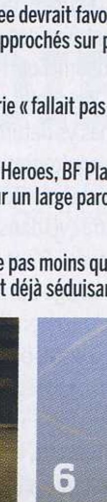
2 -Hélicoptères, jets ou tanks, il y en aura pour tous les goûts.

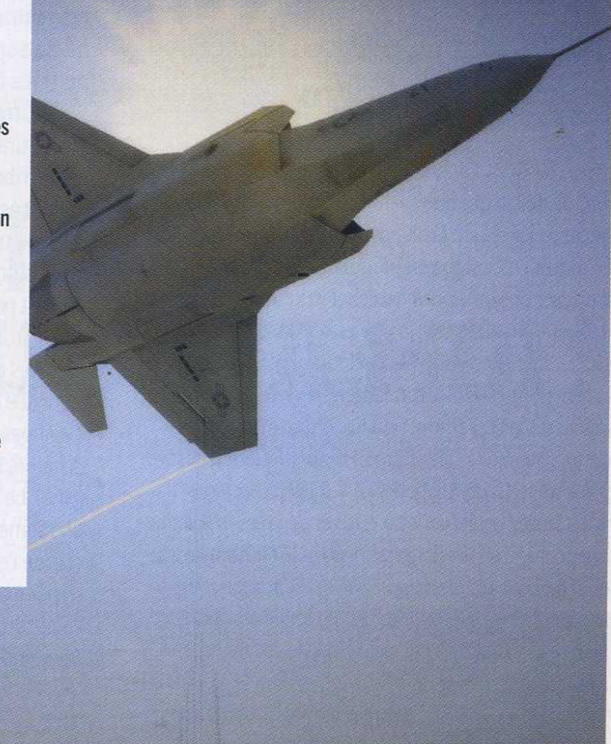
3 - BF Play4Free devrait favoriser les combats rapprochés sur petites zones.

4 - Dans la série « fallait pas se garer là »...

5 - Comme BF Heroes, BF Play4Free sera jouable sur un large parc de machines.

6 - Il n'en reste pas moins que le rendu visuel est déjà séduisant.





Battlefield Play4Free ■ 100% gratuit, ou presque.

Le BF Heroes pour les barbus

Ils sont super-forts, les marketeux de chez DICE : annoncer que le jeu est gratuit dans le nom même du jeu est une idée incroyable. Le seul problème, c'est que du coup, le nom est ignoble, mais bon, on peut pas tout avoir. Au vu du succès de Battlefield Heroes, il était prévisible que le studio suédois veuille tenter une nouvelle expérience sur le même modèle économique. Selon eux, BF Play4Free est un BF Heroes en version « serious, realistic, violent and gritty ». Avec ce dernier, le petit nouveau partage le système de leveling et les possibilités de customisation. Niveau contenu, cette itération emprunte beaucoup à Bad Company 2 et BF2 : armes, équipements, classes, véhicules et cartes. Ceux qui ne conceptualisaient pas de faire la guerre en slip et en bandana dans BF Heroes vont donc être contents, ici, ce sera du vieux Russe barbu et du Ricain zélé, dans des rixes de 32 joueurs. Espérons seulement qu'il ne faudra pas vendre sa grand-mère pour s'acheter le dernier snipe à la mode. Open bêta prévue pour 2011.


Certains développeurs, comme Square Enix, feraient bien d'écouter les joueurs !

POUR OU CONTRE ?

C'est moi qui l'ai fait !

De plus en plus de développeurs invitent les joueurs à participer au développement de leurs jeux en proposant des idées, titres et autres éléments, jusque-là, réservés aux « pros ». Alors que certains s'en réjouissent, ne s'agirait-il pas d'un nouvel excès de démagogie ?

POUR

C'est vrai que les développeurs doivent faire des choix ! C'est à eux de maîtriser le scénario de leur titre et surtout les mécanismes du gameplay. Pour autant, contrairement à ce qu'affirme Yavin, les joueurs ont aussi leur mot à dire et, d'expérience, il m'est arrivé de rencontrer des développeurs « enfermés » dans leur studio et inconscients de ce qui se fait ailleurs ou de ce qu'ils pourraient faire autrement. Là, les suggestions des joueurs peuvent transformer un jeu en monument incontournable. D'ailleurs, si autant de titres proposent des bêta, ce n'est pas uniquement pour faire monter le buzz ou corriger des bugs, mais pour voir ce qui fonctionne ou pas et ce qui peut être amélioré ! Combien de jeux, Final Fantasy XIV en tête, auraient été meilleurs si ses développeurs avaient écouté les joueurs. Alors certes, les joueurs ne doivent pas prendre la place des développeurs, mais ces derniers se doivent tout de même de les consulter.

DEATH POTE

CONTRE

Comme l'entonnait à tue-tête le célèbre troubadour Michou Sardel à la foire au sauciflard de Brejnev-les Bains, je suis contre ! Sérieusement, impliquer les joueurs dans le processus créatif? Si l'idée peut paraître séduisante sur le papier, elle ressemble tout de même à une démarche un peu démago visant à nous faire croire que nos idées peuvent être sinon meilleures, au moins aussi bonnes que celles de gens dont c'est le vrai métier. Le vénéré créateur de séries Joss Whedon (Buffy, Angel, Firefly) ne disait-il pas : « Il ne faut pas donner aux gens ce qu'ils veulent mais ce dont ils ont besoin » ? Nous avons tous, à un moment ou à un autre, d'excellentes idées, néanmoins un bon jeu vidéo n'est pas une succession d'éclairs de génie mis bout à bout, mais bien la vision d'un auteur et d'une équipe à travers un projet fort et aux choix souvent tranchés. Les titres les plus cultes de l'histoire vidéoludique ont vu le jour de cette manière, pourquoi faire autrement ?

YAVIN

LES BD DU MOIS

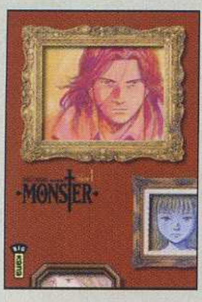
Sophismes



Lorsque Paris est occupé par une armée prussienne aussi belliqueuse que charpentée, la maire n'a plus qu'une seule alternative : faire appel à Sophia. Cette héroïne, sévèrement burnée, n'a peur de rien et n'hésitera jamais à payer de sa personne pour sauver sa ville chérie. Imaginée par Capucine et Libon, deux auteurs français, Sophia libère Paris est l'un de ces récits complètement loufoques et déjantés inspirés des films d'aventure et de ceux de Russ Meyer... Un mélange détonant, pour passer un excellent moment.

Sophia libère Paris *(Ed. DELCOURT)*

Monstre et compagnie



C'est certainement en raison du succès retentissant de Pluto, du même auteur, que les éditions Kana ont décidé de ressortir Monster en édition « Deluxe ». Et il est vrai que cette série de plusieurs milliers pages prend une tout autre dimension avec cette nouvelle édition qui propose moins de tomes (donc plus de pages par tome), un plus grand format (idéal pour profiter du trait soigné et réaliste de Naoki Urasawa) et le tout pour un prix tout à fait respectable. Alors si vous n'avez pas encore lu Monster ou ne l'avez pas encore acheté, c'est l'occasion idéale.

Monster *(Ed. BIG KANA)*

RACIN' PRO™

by SUBSONIC™

LIVE THE RACE ! *



VOLANT
- 2 moteurs de vibrations.
- Rotation à 270°.
- Texture gomme: confort et réalisme.
- 4 palettes au volant avec finition SoftTouch.
- 6 niveaux de sensibilité (Arcade/Simulation).
- Boutons reprogrammables.

SIÈGE
- Design course.
- Rembourrage multi-couches : assise confortable.
- Structure métallique renforcée.
- 3 couleurs de siège disponibles : orange, jaune, et gris.

STRUCTURE
- Bras métalliques haute résistance.
- Bras télescopiques : réglable pour tous les gabarits.
- Sangle de stabilisation.

PÉDALIER
- 1 pédale d'accélérateur et 1 pédale de frein à résistance progressive.
- Double système anti-dérapant : adhère à toutes surfaces.





*** INSTALLATION SIMPLE ET RAPIDE EN 1 MINUTE.**
Facilement transportable grâce à la poignée intégrée.

SUBSONIC™
YOUR GAMING PARTNER
WWW.SUBSONIC.COM











**VIVEZ LA COURSE !*



Entrer là-dedans sans déclencher d'alarme ? Bonne chance.

Subversion ■ À plus tard

Pour une poignée de dollars

Depuis les excellents Darwinia et Defcon, on n'avait plus beaucoup de nouvelles du studio indé Introversion. Oh, bien sûr, on les savait au turbin sur Subversion, un nouveau jeu mystère mais on s'inquiétait surtout de leurs soucis financiers, dévoilés il y a quelques mois. Et là, voilà que le projet refait parler de lui, à coups de vidéos de démonstration lors de la World of Love, une conférence traitant du développement indépendant. Pour recadrer les choses, rappelons que Subversion se veut un titre atypique mettant en scène une équipe de cambrioleurs high-tech chargés d'infiltrer un bâtiment sous haute surveillance. Le joueur dirige tout ce beau monde et doit user de différents stratagèmes pour parvenir à ses fins. Cela va de la récupération de données (mots de passe) par de simples relations sociales au sabotage franc et direct en passant par l'infiltration et la démolition. Entièrement réalisé en 3D et à l'image des précédents jeux du développeur, le style graphique épuré rappelle fortement des interfaces de films de science-fiction et semble faire la part belle à la lisibilité. Malheureusement, à l'heure actuelle, aucune date de sortie ne nous a encore été communiquée.

« Subversion se veut un titre atypique mettant en scène une équipe de cambrioleurs. »

Raceroom Online ■ Drapeau vert

Le tueur d'iRacing ?

Lancé le 1er décembre dernier par les Suédois de Simbin (GTR Evolution, Race On), Raceroom Online **www.raceroom.net** se présente sous la forme d'un vaste site communautaire pour pilotes en herbe. On y trouvera un système de classement en ligne, des compétitions et la possibilité d'acheter tous les jeux du studio pour ensuite foncer y jouer en ligne. Afin de tester le service, le jeu Raceroom – The Game est disponible au téléchargement et propose de prendre le volant de grosses américaines ou de petites monoplaces fictives. Notez qu'en 2011, Simbin sortira un nouveau titre qui devrait, sauf surprise de dernière minute, porter le nom de GTR 3.



LIVRES

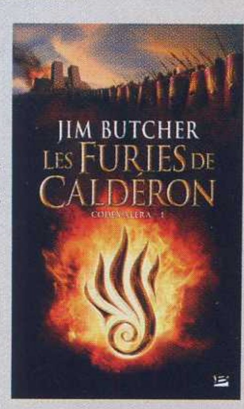
Réaliste



Patti Smith, ce nom ne vous dit peut-être pas grand-chose. C'est pourtant l'une des figures importantes de la scène rock underground au début des années 70. Mais plus que ses lettres de noblesse, Just Kid – qu'on pourrait assimiler à une autobiographie – revient sur les années qui ont vu la jeune Patti devenir Patti Smith. Outre une plongée dans le New York bohème de l'époque, cet ouvrage, extrêmement plaisant à lire, est surtout une superbe démonstration de volonté et respect de soi. Si vous avez un rêve et que vous voulez le concrétiser, plongez-vous dans Just Kids.

Just Kids *(Ed. Denoël)*

Furieux



Et si tous les habitants de votre contrée possédaient des pouvoirs leur permettant d'invoquer des élémentaires de feu, d'eau... pour subvenir à leurs besoins quotidiens ou se défendre ? Et que se passerait-il si vous étiez le seul à ne pas pouvoir utiliser ces aptitudes et que vous deviez vous défendre face à la menace la plus importante jamais rencontrée ? Eh bien, vous devriez faire preuve d'ingéniosité et de courage comme le héros de Les Furies de Calderon, un agréable roman de fantasy.

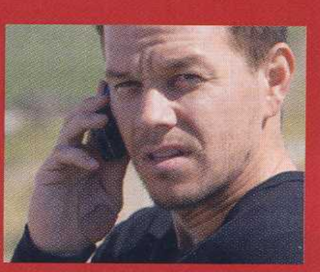
Les Furies de Calderon
(Ed. Pocket)

Des idées d'avance



Vous l'attendiez avec impatience, l'adresse internet surréaliste du mois. Eh bien la voici : **http://jeux-video.voyages-sncf.com** ne vous donnera aucun conseil ni aucune information particulière sur vos jeux préférés mais vous emmènera directement sur le site Voyages-SNCF où vous pourrez passer commande d'un aller simple vers un pays dans lequel on n'enregistre pas des noms de domaine complètement dingues.

Image de Mark



Plus utile au monde du divertissement en tant que producteur (les séries Entourage et En Analyse) que comédien (Max Payne), Mark Whalberg devrait, selon toute vraisemblance, participer au projet d'adaptation du jeu Uncharted au cinéma. On ne sait pas encore quel rôle il tiendra ni quand le film sortira mais on peut d'ores et déjà imaginer un énième navet destiné à piquer du pognon à tous les fans de cette série exclusive à la Playstation 3.

Du jeu intelligent ?

À l'heure où vous lirez ces lignes, Sony-Ericsson aura probablement annoncé son smartphone sous Android spécifiquement destiné au jeu mobile. Attendu comme un véritable « PSP Phone », l'engin pourrait frapper un grand coup et réussir là où Nokia et sa (ou plutôt ses) N-Gage n'ont jamais réussi à s'imposer.
Ou alors ce sera juste un nouveau gros four.



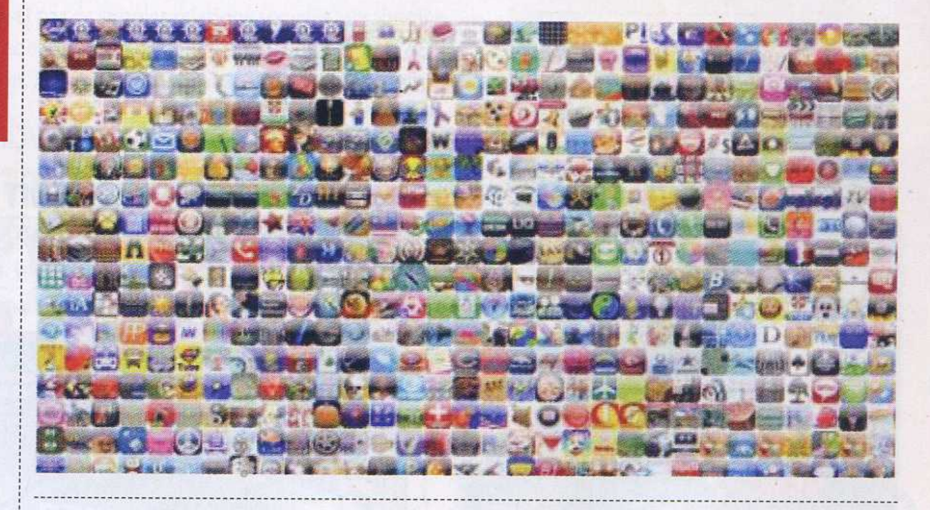
Le mot juste



Pour l'éditeur de titres casual Big Fish, il vaut mieux éviter de nommer des indices de jeu en tant que tels vu qu'ils seraient alors perçus comme des « punitions » par les aficionados. Pour éviter ce problème, la société privilégie le terme « conseils », manifestement moins péjoratif. À ce sujet, je me dois de vous signaler que Joystick ne vous est pas vendu mais proposé, et la somme que l'on vous demande n'est pas un prix mais une petite offrande que vous nous faites dans le seul but de vous détourner du pernicieux monde du capitalisme outrancier.

Headshot !

John Carmack (Quake, Rage) l'affirme, le modèle de distribution façon Appstore d'Apple, c'est « le futur ». Le génial programmeur s'enthousiasme de voir autant de titres à succès sur la plateforme et appuie sur le fait qu'on peut allègrement s'y passer des services d'un éditeur. Il y a quelques mois, le même John se disait pourtant très heureux de l'acquisition d'Id Software par le géant Zenimax. Contacté par nos soins, Carmack nous a fait savoir qu'il nous répondrait dès que son boss le laissera sortir de son bureau dans lequel il tente un des plus beaux rattrapages aux branches de l'histoire de l'humanité.



Génération Y



Selon une récente étude, les gens hyper connectés et complètement accros aux réseaux sociaux fréquenteraient leurs amis trois fois plus que les autres. Un vrai paradoxe qui a le mérite d'éliminer le cliché du geek rivé devant son écran et jamais devant de vrais gens en chair et en os. Maintenant, si vous voulez bien m'excuser, je vais aller raconter tout ça à mes potes sur MSN, Twitter et Facebook.

ABONNEZ-VOUS joystick

ET BÉNÉFICIEZ DE PRÈS DE 45% DE RÉDUCTION !

79,50 €

Joystick (1 an/13 n°/13 DVD) .... 90,35 €*
+ Le jeu DARKSIDERS® (version PC) .... 49,99 €**
Total .... ~~140,34 €~~

END OF NATIONS, WORLD OF TANKS LES MMORTS ATTAQUENT

joystick

NUMÉRO 237 · DÉCEMBRE 2010

WWW.JVN.COM

INFERNAL
DIABLO III
PLUS DE DOUTE... BLIZZARD A VENDU NOS ÂMES AU DIABLE

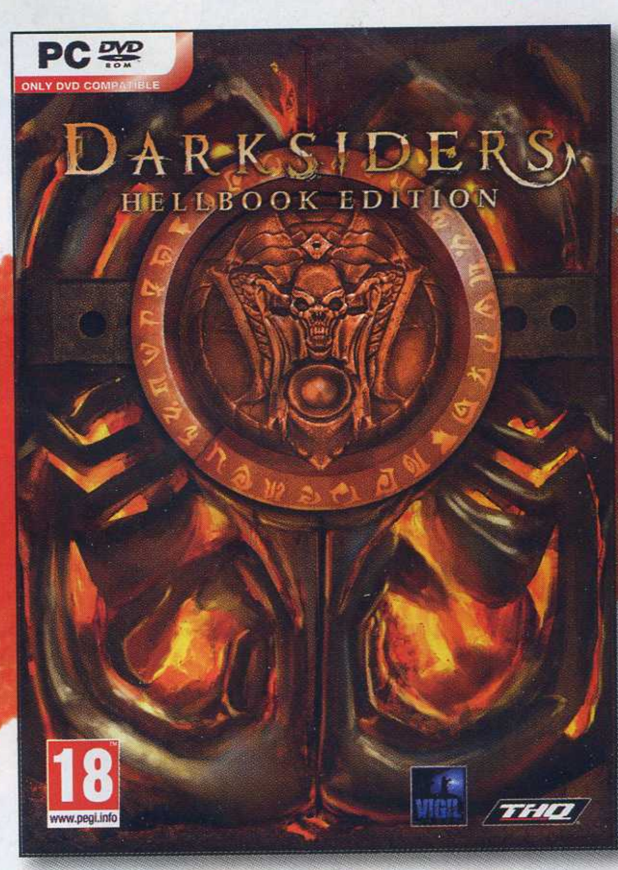
FOCUS DU MOIS
DRAGON AGE RISE TO POWER
NOS CRAINTES CONFIRMÉES MAIS LE PLAISIR D'Y JOUER AUSSI !

DOSSIER
LA NOOBITUDE AIGUË
Faites notre test, vous êtes peut-être atteint...

TEST
FOOTBALL MANAGER VS LFP MANAGER
Lequel sera le nouveau carnet d'adresses de Zahia ?

C'EST NOËL EN NOVEMBRE AVEC NOTRE DVD
joystick
EXPERIENCE 112

+



BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK - Service Abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

PJ38

☐ **OUI,** je m'abonne à **Joystick** pour 1 AN/13 N^{os} -13 DVD + le jeu **DARKSIDERS®** (version PC) pour **79,50 €** au lieu de **140,34 €***.

Je joins mon règlement par :
❑ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de **YELLOW MEDIA**
❑ CB n° ____________________
Expire le : ______ (validité 2 mois) Cryptogramme ______
Date et signature obligatoires :

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :
❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr Nom(1) : ....
Prénom(1) : ....
Société : ....
Adresse(1) : ....
Code Postal(1) : ______ Ville(1) : ....
Adresse email(1) : ....
Tél fixe : ....
Tél portable : ....
Date de Naissance : ____ ____ ______

Yellow MEDIA

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions(1) :
Quelle console utilisez-vous ? ❑ PS3 ❑ PSP ❑ Xbox 360 ❑ DS ❑ Wii
De quel matériel informatique disposez-vous ? ❑ PC ❑ Mac

(1) Champs obligatoires

*Chaque numéro de JOYSTICK est en vente au prix de 6,95€ (01/01/10). **Vous pouvez acquérir le jeu "**Darksiders®**" au prix de 49,99 € (+ 2 € de participation aux frais de port et d'emballage).
Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/01/11.
Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : aboyellowmedia@dipinfo.fr.*Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place. Si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre ❑. En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés,(Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Yellow Media.



La toute première version de DotA a vu le jour en février 2003, grâce aux efforts d'un certain Eul.

DE LA NÉCESSITÉ DE SE FAIRE UN NOM POUR VAINCRE

LA GUERRE DES DOTA

Prenez un grand saladier, et versez-y un mod qui a su cristalliser les passions dans le cœur de millions de joueurs. Ajoutez-y trois développeurs aux dents longues, battez le tout fermement, et vous obtenez un soap opera qui risque de durer quelques saisons. Bienvenue dans la guerre des DotA !



Pour ceux qui l'ignoreraient encore, DotA, ou Defense of the Ancients, est tout simplement le plus célèbre des mods communautaires pour Warcraft III, le seul qui a su tenir en haleine, et ce, pendant près de sept ans, une dizaine de millions de joueurs à travers le monde. Et s'il revient sur le devant de la scène aujourd'hui, ce n'est pas pour faire son jubilé, mais parce qu'il se retrouve au centre de LA bataille médiatico-judiciaire de cette fin d'année. Au commencement, un simple courrier, envoyé en toute discrétion par Valve au bureau américain des marques et brevets, et réclamant la propriété du nom « DOTA ». Vous allez me dire, de quel droit le développeur se permet-il de réclamer quelque chose dont il n'est absolument pas l'auteur? Ce n'est pas – ou en tout cas, ce n'est plus – tout à fait exact. En effet, Valve a recruté une ancienne figure de « l'équipe DotA », le fringuant Icefrog, pour développer une nouvelle version standalone du mod, qu'il a logiquement décidé de nommer « Dota 2 ». Problème: DotA a connu de nombreuses évolutions et variations, et sans vouloir aucunement nier le travail qu'il a effectué sur le projet, Icefrog n'est pas le seul à pouvoir en justifier la paternité.

- Je suis ton pèèèère !
- Non c'est moi !

Ainsi, le studio Riot Games, qui a pris en son sein deux autres anciens de l'équipe, Steve « Guinsoo » Feak et Steve « Pendragon » Mescon, estime que non seulement Valve n'a rien à réclamer du tout, mais que DotA appartient avant tout à une communauté, celle des moddeurs. Et Riot a très vite joint les actes à la parole, en déposant à son tour une demande de brevet sur les fameuses quatre petites lettres. On retrouve à peu près la même chansonnette du côté de Blizzard. Sans pour autant lâcher les chevaux et les avocats, le studio américain s'est exprimé par la voix de Rob Pardo lors de la dernière BlizzCon: « DotA vient de la communauté Blizzard et Warcraft III [...], nous considérons que Valve n'a aucun droit sur ce nom ». Il serait vain de ma part de lancer un pronostic sur l'issue judiciaire de cette histoire. Toutefois, je me permettrais deux remarques... La première, évidente: cette affaire implique des intérêts financiers qui n'auront sans doute échappé à personne. En effet, Blizzard s'apprête à lancer très prochainement un mod gratuit pour son jeu StarCraft II sur le thème de DotA. Un mod, qui, s'il rencontre le succès escompté, pourrait bien relancer les ventes de son STR phare... Quant à Riot Games, il a tout intérêt à faire passer Valve pour le méchant développeur avide de pognon pour limiter au mieux l'impact de la sortie prochaine de Dota 2 sur ses propres joueurs. Clairement, l'attitude hostile des deux studios, aussi louable soit-elle, n'est pas dénuée d'arrière-pensées.

LES FORCES EN PRÉSENCE
- *Riot Games, avec League of Legends* (disponible)
- *S2 Games, avec Heroes of Newerth* (disponible)
- *Valve, avec Dota 2* (sortie prévue en 2011)
- *Blizzard, avec Blizzard Dota* (Mod sur Starcraft 2)

Le bon, la brute et le truand ?

Quant à ma seconde remarque, elle vient contredire cet argumentaire moral qui voudrait que l'on protège l'armée de petites mains qui a contribué, année après année, à bonifier Defense of the Ancients. Dans ce dossier précis, la communauté a-t-elle réellement besoin d'être défendue? Très rapidement, Valve a annoncé qu'il ne priverait pas le public de l'utilisation du terme « DOTA ». Et en toute honnêteté, on ne voit pas pourquoi on en douterait, le développeur ayant plutôt l'habitude de travailler en bonne intelligence avec les auteurs de projet communautaire. D'autre part, il faut bien reconnaître que l'histoire de DotA est plus derrière que devant nous. Ce sigle est maintenant inscrit dans l'histoire comme une référence, un genre de gameplay à part entière, et l'utilité pour le public, averti ou non, d'être fixé sur sa paternité tant d'années après sa sortie est pour le moins anecdotique. Du coup, s'il devait y avoir une morale à cette histoire, elle ne devrait pas se focaliser sur le manque d'éthique des uns ou des autres, ou sur le débat tardif du devenir du terme « DotA ». Non, le plus frappant devrait être le terrain qu'ont choisi les trois studios de développement pour se faire la guerre, celui des apparences. Avoir un nom qui claque, se donner l'image d'un studio proche de sa communauté, ces arguments semblent prendre le pas sur les considérations de gameplay ou d'innovation. Et que ce soit de la part de Blizzard ou de Valve, on aurait aimé avoir plus de grain à moudre sur ce plan que de supporter un conflit qui s'annonce assez stérile. Bien sûr, les studios se battent pour avoir la meilleure visibilité possible sur un marché très concurrentiel, et c'est normal. Mais si DotA a su fédérer autant de joueurs, c'est grâce au plaisir de jeu qu'il apportait. Il faut espérer que nos amis développeurs ne l'aient pas oublié, car finalement, c'est bien sur cet aspect qu'ils seront jugés.

Les aliens sont parmi nous ? Allons donc leur prendre la tête !



Festival d'impatience

Une fois n'est pas coutume, je m'en vais pousser un petit coup de gueule contre la politique des organisateurs de l'Independent Games Festival. Oh, n'allez pas croire que je remets en cause leurs choix ou leur légitimité, je ne me le permettrais (évidemment) pas. Néanmoins, alors que les inscriptions pour l'édition 2011 sont terminées depuis quelques semaines, tous les lauréats de 2010 ne sont pas encore accessibles au public. Je pense bien sûr au grand gagnant de la dernière manifestation, Monaco, dont on attend toujours des nouvelles fraîches. L'ennui, c'est qu'on nous avait déjà fait le coup pour Braid (près de deux ans d'attente) et qu'il faudrait peut-être se demander s'il ne serait pas plus sage de récompenser des jeux complètement aboutis plutôt que des prototypes sur lesquels il reste encore beaucoup de boulot. De longs mois passés à attendre ne contribuent-ils pas à diluer l'intérêt et à retirer une bonne partie de l'exposition médiatique censée être le principal bénéfice d'une telle compétition ? La question mérite d'être posée.

PAR YAVIN



On appelle ça un tir bien ajusté.

Brainsplode

Je ne sais plus qui affirmait, non sans une certaine présence d'esprit, que la meilleure preuve de l'existence des extraterrestres était qu'ils n'étaient jamais venus jusqu'à nous. En tout cas, cela suppose que nos amis d'une autre galaxie soient alors dotés d'un cerveau en parfait état de marche. Donc, même s'ils ne nous ont rien fait, nous partons les tuer, parce que nous sommes humains et que c'est dans notre nature de vouloir mettre un terme à ce que l'on ne comprend pas. Pour parvenir à nos fins, nous disposerons d'un gros canon immobile bien qu'orientable et il nous faudra balancer des obus sur de drôles de petites cervelles aliens collées un peu partout dans chaque tableau. Il est bien sûr possible de jouer sur la force d'envoi des projectiles et, à chaque niveau, une nouvelle possibilité nous est offerte comme quand on nous propose de tirer en deux temps afin de propulser l'obus une seconde fois en lui permettant de passer dans des endroits assez exigus. Peu nombreux, les niveaux sont assez variés, plein d'idées (comme les plateformes rebondissantes sur lesquelles les munitions n'explosent pas) et le développeur en promet de nouveaux si le jeu trouve son public. À vous de jouer !

> « Il nous faudra balancer des obus sur de drôles de petites cervelles aliens. »

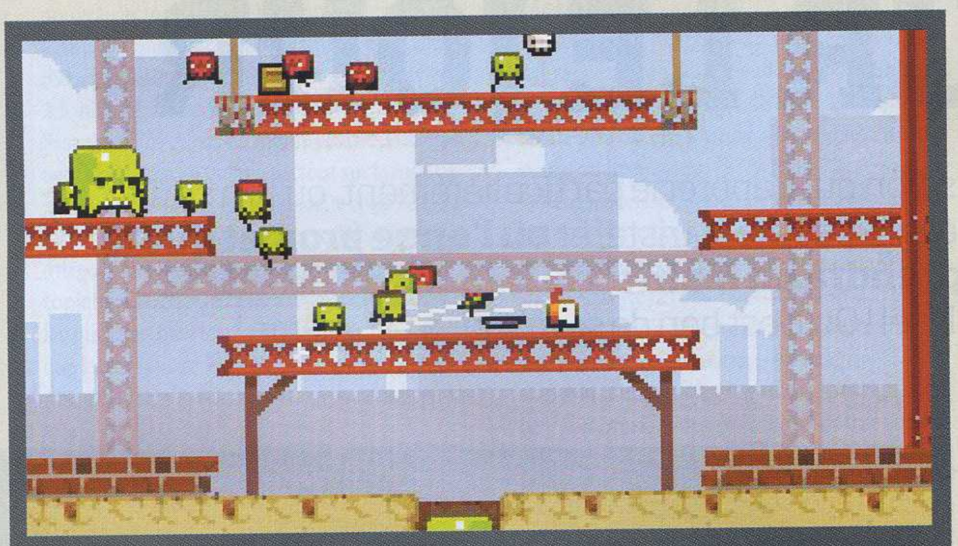
Site : http://tiny.cc/qbq6i



Deux d'un coup ? C'est faisable !



Utilisez toutes les capacités à votre disposition.



On ne dit pas « c'est moche » mais « c'est un style ».

Super Crate Box

Trop guidés ou assistés pour plaire au plus grand nombre et tout simplement trop faciles, les jeux actuels déçoivent les vieux routards férus de challenge. Super Crate Box a été conçu pour eux comme une déclaration d'amour à la dextérité, au self-control ou à la crise de nerfs. Le but du jeu est pourtant simple, il suffit, à chaque tableau, de collecter de petites caisses en évitant de se faire rétamer par les ennemis qui se promènent dans le tableau. Le hic, c'est que tout va très vite, qu'il faut réagir en un dixième de seconde et que niveau après niveau, le challenge devient de plus en plus stressant. Diabolique dans le principe, incroyablement addictif et doté de musiques du plus bel effet, Super Crate Box ne peut que ravir les amateurs de titres old school.

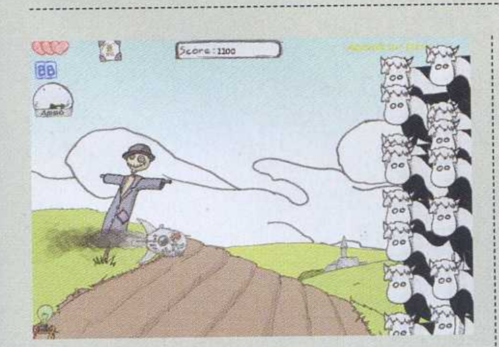
Site : http://tiny.cc/xvpz2



The Machine

Alekseï Stakhanov et Henry Ford, les deux plus illustres représentants du travail à la chaîne, seraient fiers de vous s'ils vous voyaient plancher sur les casse-tête proposés dans ce jeu de réflexion mettant en scène l'élaboration de grosses machines de production. À chaque fois, le jeu vous demande d'accomplir divers objectifs via la production d'éléments déterminés au départ. Cela peut aller de simples petits cubes à de plus compliqués qu'il faudra colorer avant qu'ils arrivent à destination. Pour y parvenir, vous disposerez d'un nombre donné de tapis roulants à orienter dans le bon sens et, surtout, à disposer aux bons endroits pour créer un chemin logique de la machine au container de réception. Plus on avance dans les niveaux, plus ceux-ci se complexifient et demandent rigueur et réflexion afin de trouver la solution la plus adaptée. Une réussite.

Site : http://tiny.cc/lfsav



The Great Paper Adventure

Tuer des vaches, ça veau le coup…, comme disait ma grand-mère avant de se jeter la tête la première dans le poêle à bois. Éradiquer du bovin, telle est notre mission dans ce shoot-em-up aux graphismes sympathique en dépit d'un sérieux manque de rythme et de plantages parfois très agaçants. Le jeu est disponible sous Windows, Xbox 360 et sera bientôt porté sur l'iPad d'Apple.

Site : http://tiny.cc/wpeh2



Tommy Tronic

Les développeurs d'Oasis Games tiennent, avec ce jeu de plateforme, à faire passer un message important : oui, on peut réussir dans la vie en ayant la crédibilité vestimentaire d'un bonhomme Haribo. À travers des niveaux très colorés et cartoonesques, le petit Tommy récoltera plein d'items, affrontera un paquet d'ennemis et vous proposera une aventure plutôt sympathique.

Site : http://tiny.cc/62muh



Defenstar

Nostalgiques, levez-vous et préparez-vous à acclamer ce shoot-em-up hommage aux plus grandes productions Amiga ou Atari ST. Les créateurs de Defenstar l'ont voulu, il y a du Defender, Datastorm et Dropzone dans leur titre, par ailleurs très bien foutu. Certes, pas de quoi crier au génie, mais le jeu n'en reste pas moins un très bon moment.

Site : http://tiny.cc/iu3wh

AU JOUR LE JOUR

Ah, Noël ! Une phase de transition que j'apprécie particulièrement, où l'on se dit finalement que l'année passée n'a pas été si triste, et **où l'on se promet que la saison prochaine, on se prendra en main** et choisira de s'occuper de sa copine au lieu de nerder. Ah, Noël ! Qu'il est bon de se mentir à soi-même !

Jeudi 11 novembre

Débordant de bons mots (selon lui), Savonfou a tenu à ce que je mette sa dernière blague dans ce calendrier. Excusez-moi par avance, ou plutôt, excusez-le. « Tu peux marquer que j'ai déclaré vouloir me marier avec un ananas. Mon témoin est un avocat ». Moui. Reprenons le cours de notre vie et arrêtons nous devant Call of Duty : Black Ops, qui vient de générer 360 millions de dollars de chiffre d'affaires en 24 heures, en Amérique du Nord et au Royaume-Uni seulement. Mais dans leur piscine de champagne, les pontes de Treyarch et Activision n'auront sûrement pas entendu le râle des auteurs du site cubain **www.cubadebate.cu** qui reprochent (notamment) aux développeurs cette séquence où vous devez assassiner Fidel Castro. Moui. La version PC de Super Meat Boy disposera de 18 succès supplémentaires, peut-on lire sur Twitter **http://twitpic.com/35rvcu**. Là où ça devient drôle, c'est que lesdits succès n'avaient pas été validés sur la mouture 360 du jeu par Crosoft, à cause de leur « difficulté », révèle Joystiq **www.joystiq.com**. Zenimax n'en finit plus de racheter des studios ; après Tango Gameworks, Bethesda et Arkane, c'est MachineGames (des anciens de Starbreeze, auteurs de Riddick) qui tombe dans le giron du monstre américain.

Mardi 16 novembre

Une grande journée s'annonce. Par où commencer ? Le 58e report de sortie de Gran Turismo 5 ? Non. Le mois d'abonnement gratuit en rab pour les joueurs du über laborieux Final Fantasy XIV Online ? Non, non. La dernière lubie de Savonfou, nous chanter The Final Countdown jusqu'à ce qu'on devienne fou ? Non, pas assez sérieux. Alors la petite histoire de Risen (8/10 dans Joystick 223), quand Steam **http://steampowered.com** s'est retrouvé à court de clés d'authentification, suite à une (intéressante) promo ? Y a plus drôle. La rumeur d'un



nouveau Transformers ? Mais non voyons ! Et si je vous dis que StarCraft II a battu un nouveau record, celui du jeu piraté le plus de fois (environ 2,3 millions), selon **http://torrentfreak.com**. Pas mal, hein ? Allez, on monte encore d'un cran avec une news qui pullule partout sur la toile ce matin : celle d'une éventuelle sortie console pour Diablo III. Un post sur le forum officiel de Bnet (**http://forums.battle.net/thread.html?topicId=27607509731&sid=3000**) éteindra le feu quelques heures plus tard, même s'il est dit que les équipes de Blizzard « are currently exploring a Diablo-related concept for consoles. »



Mercredi 17 novembre

On le savait depuis un petit moment mais il y a aura bien une suite à Need for Speed Shift, au doux nom qui poutre de Shift Unleashed. Sortie prévue : printemps 2011. Ce sera juste avant, ou juste après The Witcher 2 : Assassins of Kings, dont la date de sortie est désormais fixée au 17 mai prochain. Mauvaise nouvelle en revanche pour Bizarre Creations (auteurs du Bond testé un peu plus loin) dont la relation amoureuse avec Activision pourrait se terminer prochainement (« un chagrin d'amour, putain qu'ça fait mal »). Les ventes de Blur notamment ont été très décevantes, peut-on lire chez **www.industrygamers.com**. En revanche, la vie est belle pour World of Tanks, le Free 2 Play made in Russie dont on vous parlait dans le dernier numéro, qui a maintenant conquis 500 000 joueurs, nous annonce son développeur, Wargaming.net. Finissons cette journée par un titre qui nous est cher : All Points Bulletin. Vivant, excité, puis agonisant et mort d'un cancer de business model (ça se situe au niveau de la poche de pantalon, juste à côté du portefeuille), APB va renaître prochainement de ses cendres ; APB Reloaded, retenez bien ce nom (vous pouvez aussi l'oublier, on vous en voudra pas du tout). Il sera développé… re-développé par Reloaded Productions, et le modèle économique adopté sera le Free 2 Play (tout ça pour ça…). Sortie prévue début 2011. Et une petite dernière pour la route : le Games for Windows Marketplace est relancé **www.gamesforwindows.com/fr-FR**

Jeudi 18 novembre

Kracoukas et League of Legends, Eva Longoria et Tony Parker, autant de couples sur le point de se séparer en ce triste jeudi 18. Un jeudi où nous apprendrons également que Fable 3 est malheureusement encore en développement sur PC, que le FPS Homefront sortira en mars, que Portal 2 est repoussé de quelques semaines (non sans un excellent trait d'humour de Valve, qui nous dit que le temps de Valve et le temps réel tendent à se rapprocher). Au milieu de ce capharnaüm de newsettes, Black Ops bombe le torse et crache des records à qui veut l'entendre : 650 millions de dollars de ventes en 5 jours seulement. Modern Warfare 2 en avait fait 100 de moins ! Pendant ce temps, un peu partout sur la planète, les joueurs PC s'arrachent les cheveux sur le code faisandé du FPS de Treyarch. C'est moche. C'est moche aussi : tout le monde a déjà oublié que le Games for Windows Marketplace est relancé.

Mardi 23 novembre

Kracou pleure de rire devant Two Worlds II et son cheval qui se noie… Courage, Kracou, une énième fois, la rumeur d'un Elder Scroll V réapparaît sur la toile. Et puis, y a pire dans la vie : « Il y aura un film Halo », a dit Frank O'Connor (Franchise Development Director sur Halo) lors de la Future of Television East Conference. Et y a encore pire, mon petit Kracou, on aurait pu te faire tester NBA Elite 11, annulé car trop mauvais (d'habitude pourtant, ça gêne personne si ça peut faire gagner un peu de maille). Ou tout simplement, tu aurais pu tomber dans World of Warcraft, dont c'est le sixième anniversaire en ce 23 novembre. Tu serais encore chez toi, en pyjama avec une bière à la main, à te demander si les filles existent réellement et pourquoi la consommation de rhum sans modération entraîne bien souvent un incroyable mal de tête le lendemain.

Lundi 29 novembre

Cervat Yerli, le boss de Crytek, est un homme aux multiples personnalités. Le lundi, il va vous tailler le PC, le mardi il va vous dire que cay trop bien. Aujourd'hui, on est lundi, mais il dit quand même que cay trop bien et que ça défonce les consoles sur **www.computerandvideogames.com**. En attendant, Jade Raymond d'Ubisoft parle de Splinter Cell 6 sur **www.develop-online.net**, et Bigpoint annonce que son Drakensang Online rejoindra la grande famille des Free 2 Play courant 2011. Kracou, lui, se tricote des moufles pour son imminent voyage en Pologne (où il fait -17° demain) et Ysesen, un garçon assez bizarre, m'envoie une news qui raconte qu'un sexagénaire est poursuivi pour sévices sur une femelle poney. Passons ! Pendant que les pontes de Blizzard préparent la grand-messe de début décembre, les autres studios s'agitent : « Mais comment je vais acheter ma nouvelle 206 si les joueurs désertent mon jeu ? » En essayant de convaincre les vieux joueurs de revenir par exemple (Aion et Age of Conan). Pas sûr que ça change quelque chose mais on ne va pas s'en plaindre. Les Madrilènes, eux, en revanche, on va les plaindre : ils vont s'en prendre 5 ce soir lors du choc contre le FC Barcelone. Heureusement demain, on aura oublié, et tout recommencera : Savonfou qui chante Europe, Lucky qui réfléchit à un nouveau build pour Garen, Kracou qui tricote, Death Pote qui nous parle des adaptations possibles de Diablo III ou de Left 4 Dead sur 3DS… La vie, quoi.

SUNDIN



HIROMISHI TANAKA
Ce garçon n'en a pas forcément l'air, mais vous lui devez vos heures d'insomnie sur nombre de Final Fantasy du premier au dernier en date, et il est également le producteur, concepteur et scénariste du cultissime Secret of Mana sur Snes. Autant dire qu'il m'a fallu garder tout mon professionnalisme pour ne pas pleurer en lui serrant la main.

« NOUS AVONS CERTES COMMIS DES ERREURS ET NOUS EN AVONS HONTE, MAIS LE CONTENU EST LÀ. »

FINI LES FANTAISIES

Interface ratée, latence infâme, progression lente... **Pour Final Fantasy XIV, la presse aura été assassine.** Dans les locaux français de Square Enix, nous avons pu rencontrer un **Hiromichi Tanaka « prêt à accepter les questions difficiles ».** À défaut de se faire hara-kiri, le Vice-Président de Square Enix est venu avec des excuses plein ses valises.

Joystick : Ma première question sera simple : pourquoi avez-vous choisi de parler à la presse aujourd'hui ?

Hiromichi Tanaka : De nombreux joueurs ont été déçus par Final Fantasy XIV. Nous sommes là pour nous excuser auprès d'eux, et leur montrer, ainsi qu'à toute la communauté du jeu, que nous avons entendu leurs critiques et les prenons très au sérieux. Toute notre équipe travaille d'arrache-pied pour donner à FFXIV un nouveau départ et, dans les jours qui viennent, nous allons mettre en ligne une succession de mises à jour qui devrait combler ses lacunes les plus grossières.

Le jeu a tout l'air d'être sorti inachevé, son bêta-test n'était-il pas trop court ?

Je ne pense pas qu'il ait été trop court, mais que notre temps de réaction a été trop long.
Dans l'absolu, il a parfaitement rempli son rôle en pointant très vite du doigt les lacunes du jeu, comme l'absence de tutorial ou la progression laborieuse jusqu'au niveau 20 où débute vraiment l'aventure. En un sens, tout était là et ne demandait qu'à être ajusté. Hélas, nous nous sommes retrouvés prisonniers de notre administration et de nos étapes de validation internes. Et bien qu'au courant des bugs et problèmes du jeu, nous n'avons pas su trouver le temps pour tous les résoudre, et chose plus grave, nous avons sous-estimé certains d'entre eux...

J'imagine que vous faites allusion à l'interface ?

Tout à fait. Son ergonomie trop peu intuitive déplaît. Pourtant si l'on y regarde de près, l'UI tout en menus de Final Fantasy XIV n'est pas si différente de celle que nous utilisons pour Final Fantasy XI, et depuis des années, des milliers de joueurs s'en accommodent parfaitement, que ce soit sur PS2 ou PC. Il faut dire qu'à cette époque, le MMORPG était balbutiant et personne ne s'étonnait de jouer avec un pad. En mettant Final Fantasy XIV en chantier, nous voulions séduire à la fois les vétérans de FFXI, et les fans de la licence FF offline, et de fait, les premiers retours de ces joueurs portent sur des problèmes de latence, ou sur des points de gameplay liés aux mandats ou au levelling des personnages, rarement sur l'interface utilisateur du jeu. Notre erreur a été de ne pas prendre en compte l'ampleur du phénomène World of Warcraft. Maintenant, tous les MMO adoptent une interface identique à celle de Blizzard. Les joueurs PC attendent de pouvoir gérer leur inventaire avec des icônes, des glisser-déposer et des clics droits, ce genre de choses. Nous travaillons en ce moment sur une toute nouvelle interface adaptée à la souris, plus souple, qui irait dans ce sens. Mais comme pour FFXI, nous nous sommes focalisés sur un gameplay console. Quand nous avons pris conscience des problèmes que rencontraient les joueurs sur PC, il était trop tard : les dates de sortie en magasin étaient déjà arrêtées.

Et en ce qui concerne la latence ? Vous n'avez pas vu venir le problème non plus ?

Les stress tests (qui consistent à rassembler un maximum de joueurs sur un serveur afin de tester sa stabilité) que nous avons effectués étaient satisfaisants, tout le monde arrivait à accomplir ses quêtes dans de bonnes conditions. Mais quand le jeu est sorti, nous nous sommes soudain retrouvés avec des centaines de joueurs AFK en mode boutique, ce qui a provoqué des surpopulations ponctuelles et a fait exploser notre bande passante. Voilà pourquoi nous encourageons très tôt les joueurs à recourir aux bots marchands pour vendre leurs items, et non à rester connectés. Dans un second temps, nous allons optimiser notre code réseau et dupliquer certains lieux trop peuplés sur diverses instances afin d'alléger la charge des serveurs. Dès notre prochaine update, nous devrions diviser la latence par deux.

Alors l'apparition d'un hôtel des ventes réglerait tous vos problèmes de lag ?

Peut-être. Mais dès le départ, nous avons tout fait pour encourager l'artisanat. Or nous en sommes venus à la conclusion qu'un hôtel des ventes aurait défavorisé les artisans, en les obligeant à aligner leurs prix sur les tarifs les plus bas de la concurrence. Avec notre système actuel, n'importe quel commerçant peut faire fortune pour peu qu'il sache vendre le bon objet au bon endroit, peu importe le prix. C'est un choix de gameplay auquel nous nous tiendrons.

Square Enix considère-t-il ce lancement comme un échec ?

Un MMORPG est en constante évolution. Nous avons certes commis des erreurs et nous en avons honte, mais le contenu est là. Nous savons que certains joueurs sont perdus à jamais, et je tiens sincèrement à m'excuser auprès de chacun d'eux, mais j'espère que d'autres nous laisseront une chance de nous racheter. Nous faisons tout pour dynamiser et fluidifier le jeu en réparant nos erreurs tout en y ajoutant du contenu, et nous avons prolongé sa période d'essai gratuite afin que tous puissent en profiter sans avoir à payer de nouveau.

PROPOS RECUEILLIS PAR LUCKY



L'essentiel des images et impressions de ce texte proviennent de la version bêta du jeu.

Genre MMORPG / **Éditeur** Activision Blizzard / **Développeur** Blizzard Entertainment/ **Site** www.worldofwarcraft.com/cataclysm/ / **Sortie** Disponible

WORLD OF WARCRAFT CATACLYSM

Je joue à WoW, mais j'me soigne !

Citoyens incrédules, vous qui ne prêtez foi à rien ! La fin du monde n'est ni une chimère scientifique, ni une fable cousue de toutes pièces par d'apprentis psychopathes. Elle a eu lieu. Mais avant que vous ne couriez dans le métro pousser des vieilles dames sous les trains, je dois vous prévenir : la catastrophe n'a touché qu'Azeroth, et même si le monde est mort, il va bien.

Cela ne rime à rien, Docteur, et vous le savez comme moi ! Tester une extension de World of Warcraft en 2010, et conclure par un « achetez-le » ou « jetez-leur des radis » n'a plus aucun sens ! À quoi bon ? Je vous le demande, Docteur, à quoi bon jeter mon avis dans cet océan de fanatisme ? Parce qu'attention, les joueurs de WoW ne se demanderont pas une nanoseconde s'ils doivent ou non acheter Cataclysm. Même mon père sait que cette extension se vendra à 10 ou 12 millions d'exemplaires et pourtant le bonhomme est sourd, aveugle et vit depuis 10 ans au sein d'une tribu de lamantins des mers du sud ! Alors non, Doc', il est inutile que je parle encore à nos lecteurs du niveau 85, du « nouveau » continent d'Azeroth, de ces fourbes de gobelins ou autres fadaises. J'ai beau être ceinture noire d'Ikéa, je ne vais pas meubler ce texte pour plaire à Monsieur Je-ne-Joue-Pas-à-WoW. Nous allons être techniques et aborder les aspects cruciaux de cet add-on sans enjoliver le tableau.

BÊTA TEST

★★★☆☆

World of Warcraft fait ses rénovations de printemps avec une extension certes moins charismatique et moins riche que les précédentes, mais qui remplit admirablement son rôle : donner envie de jouer encore et toujours à WoW, et surtout à bas niveau ! Donc vétérans d'Azeroth, le moment est parfaitement choisi pour reroller, ne serait-ce que pour convertir votre copine en nolife.



Avec la 4.0, les anciennes capitales ont regagné leur affluence d'antan.

Skill Autobahn

Pour cette update 4.0, Blizzard a décidé de jouer les funambules de l'impossible en favorisant, je cite : « une conception simple et profonde aux designs compliqués mais creux ». Alors BAM ! Dans la foulée, voilà qu'on nous colle des arbres de talents sur 31 points, qu'on nous a vendu comme un système plus intuitif que l'ancien, un système qui donne l'impression de jouer sa classe dès les premiers niveaux. C'est vrai dans l'ensemble, et vu que la plupart des anciennes combinaisons de talent restent accessibles, sur le fond les fanatiques du tweaking n'ont pas perdu grand-chose. Il est devenu très difficile de choisir un « mauvais arbre », ce qui est très positif, et je suis même persuadé que désormais Monsieur Tout le Monde n'ira plus copier l'arbre de talent de tel ou tel grand joueur pour suivre la mode, il composera le sien lui-même. De plus, avec l'apparition de la compétence « maîtrise », qui booste automatiquement votre personnage selon sa classe et son rôle, il devient très facile de se construire un ava- >>>

« BC avait l'Outreterre et ses confins stellaires vertigineux, WotLK avait son Norfendre, terre de glace d'inspiration nordique, qu'a Cataclysm ? »



Les worgens peuvent adopter une forme humaine. Ça nous promet du grand théâtre role play.

>>> tar ultra-spécialisé. En revanche, le système de reforging qui m'avait tant plu sur la bêta, me laisse aujourd'hui un peu indifférent : il ne diminue qu'en partie une statistique indésirable de la pièce d'armure de votre choix, et ne la remplace que par une statistique absente de ladite pièce d'armure. C'est a priori pas mal, mais à quoi cela servira-t-il sur les gros sets d'armures blindés de stats ? À rien. Voilà pourquoi nous pouvons dire qu'une fois passée la surprise, le gameplay des classes 4.0 n'a pas vraiment bougé ; d'ailleurs ils n'ont tellement pas bougé que les cycles de DPS d'hier sont encore valables aujourd'hui.

Un mouton ? Où ça ?

Concernant les donjons, nous assistons à une sorte de retour aux sources. En effet, les gros packs de mobs qui tapent fort sont à nouveau à la mode, et si nous ne sommes pas revenus aux longues heures d'agonie des Salles Brisées de Burning Crusade, la technique du rouleau « je prends 15 mobs sur la tronche » compresseur de WotLK passe ici plus difficilement. Je m'en suis rendu compte en jouant mon petit mage dans l'instance Cœur de Pierre. Après deux wipes sur le premier pack de mobs, l'évidence crevait les yeux : les crowd controls sont à nouveau indispensables. Évidemment, vous trouverez toujours un groupe suréquipé pour tout éclater sans faire de sentiment, mais ça n'est pas par hasard qu'un magicien de haut niveau dispose désormais d'une AoE de glace supplémentaire. Même l'ajout d'un glyphe qui permet de débuffer un mob avant de le moutonner témoigne de la volonté de Blizzard à remettre en valeur le bon vieux crowd control… il était temps ! Parce qu'à l'époque de Warth of the Lich King, les DPS étaient vraiment méprisés ! C'est le jeu qui voulait ça, ma bonne dame ! Vu que le sap du voleur ne servait à rien, que le mouton du mage était useless et qu'un piège de chasseur ne servait qu'à ralentir un raid… le gameplay d'un perso DPS avait perdu toute sa finesse. Tout se résumait à : « Moi DPS, moi TAPER ! ». Fantastique. Pour moi, cette période de WoW restera marquée au fer rouge comme étant celle qui a vu apparaître ce maudit add-on Gear Score, qui évaluait votre matos et aidait n'importe quel raid leader à juger de votre puissance théorique sans jamais avoir joué avec vous. Vous pouviez être le meilleur joueur du monde dans votre classe, le plus sympa, le plus tout ce que vous voulez, si ce foutu Gear Score vous attribuait une mauvaise note : pas de raid pour vous. Dans une moindre mesure, Blizzard essaie de combattre ça, en mettant en valeur le skill d'un joueur en lui laissant gérer du crowd control (surtout en donjon à 5 pour le coup), mais également en simplifiant tout le système de buff/debuff des raids.

Lâche ce pinceau, gamin !

Il y a encore quelques semaines, la création de glyphes était, tout comme l'enchantement et la joaillerie, l'un des marchés les plus juteux de tout Azeroth, prisé à la fois des cajoleurs de marmottes et des tueurs de Dieux aux cuirasses étincelantes. Aujourd'hui, le calligraphe verse des larmes d'or. Depuis que les glyphes s'apprennent une fois pour toutes, il peut même hurler que la 4.0 lui a ôté son business. Même si Blizzard a créé de nouveaux glyphes, leur vente devrait fortement ralentir. En contrepartie, les manieurs de pinceaux pourront créer des cartes de Sombrelune. Actuellement, ces cartes rarissimes sont absolument hors de prix, mais demain, si tous les calligraphes les produisent en série, elles deviendront terriblement banales…



Aaaaaaarg ! Tant de couleurs ! Mes yeux brûlent !



Recherche héros, besoin héros, patati patata... Avec un BEP secrétariat en Azeroth, on est condamné au chômage !





Wesh gros, bien ? T'as vu mes jantes alu ?

« Les améliorations de guildes pousseraient n'importe quel déserteur à rappliquer fissa sur le serveur live. »

Je ne suis pas un numéro !

C'est idiot, mais il m'est arrivé mille fois de me faire inviter en raid par un gars qui me jugeait médiocre, juste parce qu'il avait besoin du bonus +3 % critique que mon mage arcane pouvait procurer à son raid. J'étais choisi sur le seul critère de ma classe. Désormais, les développeurs tentent tant bien que mal de réhabiliter leur maxime du « Amenez le joueur, pas la classe ». Pour ce faire, nombre de buff sont devenus communs à plusieurs classes de personnages. Ainsi vous constaterez que les guerriers, prêtres et démonistes peuvent tous buffer un raid en +585 endurance, ou encore que les sorts de détournement ne sont plus le seul apanage du chasseur puisque même les voleurs en disposent. Les exemples sont nombreux, mais tous conduisent à la même conclusion : les compositions de raid sont devenues plus flexibles. Terminé les classes « qu'il faut avoir sinon on va tous y passer ». Les raids de Cataclysm sont plus simples à mettre en place qu'ils ne l'étaient sur WotLK tout en proposant des instances plus corsées. Le but de tout ça ? Redorer le blason des guildes délaissées depuis de nombreux mois, ressouder les joueurs par clan, et mettre un terme à la politique du tout pick up. Ainsi, à l'instar de n'importe quel personnage, les guildes peuvent monter en niveaux et faire bénéficier à leurs ouailles de >>>

Tous dans la même guilde

Il y a encore un an de ça, Blizzard évoquait l'idée d'un arbre de talent de guilde. Sur le papier, l'idée était merveilleuse car elle prévoyait des avantages de guildes différents selon que la guilde en question était orientée plutôt PvE ou plutôt PvP. Finalement le concept a été abandonné ; sans doute pour éviter que les dissensions politiques et autres joyeuses guerres de clocher ne poussent les joueurs d'une même guilde à s'étriper pour le choix des points. Résultat, à terme, toutes les guildes seront identiques, et personnellement, je trouve ça un peu triste.



Grâce à WoW et son super fluo mode, bronzez devant votre PC.



De nombreuses quêtes s'accomplissent en « véhicule ».



Il faut bien avouer que les fonds marins claquent méchamment les mirettes. Dommage qu'on s'y sente un peu à l'étroit.

>>> divers avantages. Et par exemple, le jour où votre raid leader claque un Résurrection de Guilde pour relever tout son raid tombé au combat, mieux vaut que vous n'ayez pas de pick up indésirable dans vos rangs. Cataclysm travaille à la vie communautaire des joueurs au corps. On vous veut fidèle à votre guilde et aussi proche de vos alliés qu'une bande de hippies en descente d'acide attroupés autour d'une guitare cabossée. Et ça marche...

Tu veux être mon ami ?

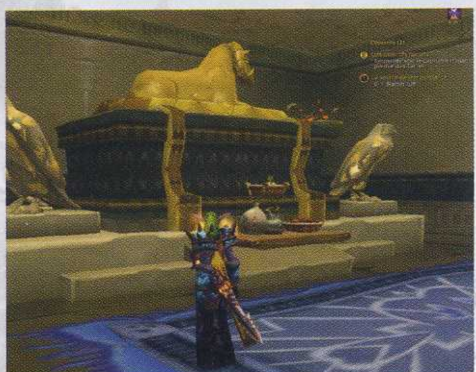
Les avantages octroyés très tôt par une guilde de faibles niveaux sont tellement pratiques qu'aujourd'hui, un joueur solitaire semble terriblement désavantagé par rapport à n'importe quel guildies. Bonus de 5 % d'expérience, 10 % de réputation, 10 % de points de justice, bonus d'artisanat, de résistance du stuff, de vitesse de déplacement, j'en passe et non des moindres. Être dans une guilde apporte un confort de jeu plus qu'appréciable. De plus, certains objets ne s'acquièrent qu'en passant par les nouvelles boutiques de guilde. Je ne vous parle pas de banales montures ou mascottes, mais aussi des armures d'héritage et d'une poignée de recettes de craft (qui demandent des efforts de farming incroyable de chaque classe de métier). Et pour éviter que des hordes de joueurs isolés ne se regroupent en guilde que pour gruger de l'Xp « si non mon lou ceras jamé 85 », certains avantages demandent en plus d'un farming fou, la réalisation d'un haut fait de guilde. Mais si jamais, envers tout bon sens, vous décidiez tout de même de faire cavalier seul, parce que vous l'avez juré au dernier témoin de Jéhovah qui est venu vous mendier deux sous, Blizzard vous a tendu un dernier piège en supprimant tous les portails de téléportation de Dalaran ! Vous souhaitez vous déplacer rapidement de par le vaste monde ? Soit ! Beaucoup d'items négociables dans ces échoppes de guilde vous octroient un sort de rapatriement vers les diverses capitales d'Azeroth et sa banlieue proche. Et si j'évoquais plus haut que l'on vous voulait fidèle, c'est que pour profiter de tous ces jolis bonus, vous allez devoir farmer votre « réputation de guilde ». Depuis des mois les joueurs se plaignaient des méfaits du pick up et de l'apparition de hordes de joueurs carriéristes, avides de fat loot, de ces merce-

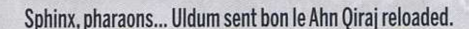
Plantes contre zombies ?



Hommage ultime ou plagiat sans nom, Cataclysm héberge un remake du célébrissime Plantes contre Zombies. En effet, dans les Terres de Hautebrande, l'aventurier en vadrouille a pu découvrir une série de quêtes un peu particulières, l'invitant à défendre un jardin contre une invasion de zombies en plantant diverses plantes carnivores et autres tentacules agressifs. Nombre de mes guildies ont hurlé au génie « ça fait deux jours que je scotche, c'est fantastique ! ». Et là je dis STOP ! Moins joli, moins riche et moins ludique, ce mini-jeu n'est que l'ombre du Plantes contre Zombies développé par Pop Cap Games, et n'est, comme le chante Tenacious D dans « Tribute », rien de plus qu'un simple hommage. Alors si vous avez aimé cet ersatz de jeu, vous allez me faire le plaisir de vous procurer l'original sans attendre !







Sphinx, pharaons... Uldum sent bon le Ahn Qiraj reloaded.



Attention, ceci n'est pas un arbre. Ne pas uriner. Merci.

« On vous veut fidèle à votre guilde et aussi proche de vos alliés qu'une bande de hippies en descente d'acide attroupés autour d'une guitare cabossée. »

naires qui changeaient d'allégeances comme de chaussettes pour devenir les princes du kikimeter, voilà que Blizzard les a écoutés, et a mis en place une parade qui tient la route, et maintenant, je dirais qu'à elles seules, ces améliorations de guildes pousseraient n'importe quel joueur déserteur à rappliquer fissa sur le serveur live, bien qu'au départ Blizzard misait sur une refonte encore plus marquée (voir notre encadré « Tous dans la même guilde »).

Vol interdit !

Je perçois Cataclysm comme une sorte d'équilibre entre le très hardcore WoW Vanilla et Warth of the « gentil » Lich King (surnom approuvé par Walt Disney). Des donjons certes plus courts mais plus techniques, une revalorisation des objets épiques et un retour au jeu communautaire. Tout ça, et même si j'aurais aimé retrouver des accès de donjon à débloquer façon Burning « FarmLand » Crusade, je n'en pense que du bien. En revanche, à mes yeux cette extension manque singulièrement de charme. >>>



Oui, Blizzard a recyclé pas mal de têtes connues.



Jean-Michel ! Pas la peine de te déguiser, on t'a reconnu avec tous ces spots !

Caps de raids

Voici quelques chiffres généraux qui devraient vous aider à être pleinement efficace en raid de niveau 88. Rappelons au passage qu'il ne sert à rien d'outrepasser ces caps sinon à vous faire gaspiller des points.

- Toucher des sorts = 17 % (1 742 points)
- Toucher = 8 % (961 points)
- Toucher ambidextrie = 27 % (3 243 points)
- Expertise (esquive) = 6,5 % (26 points)
- Expertise (parade) = 14 % (56 points)

Pour plus de détails, et une analyse classe par classe des scores caps en fonction de votre spécialisation, je vous renvoie vers un site astucieusement baptisé NoMoreNoob. Site : www.nomorenoob.com



Blizzard a fait un effort sur les stratégies, mais je trouve qu'il y a encore trop de boss d'instances qui succombent à la simplissime technique du tank + full DPS.

>>> J'évoquais il y a quelques mois, cet étrange « monde éclaté » que nous offre Blizzard. Une région par-ci, une autre par là et, tant qu'à faire un mini-continent aquatique dont on fait le tour en quelques heures... Sans même parler du fait que je me sens à l'étroit sur ces nouveaux territoires, ils n'ont aucune unité de design entre eux. BC avait l'Outreterre et ses confins stellaires vertigineux, WotLK avait son Norfendre, terre de glace d'inspiration nordique, qu'a Cataclysm ? Un Azeroth balafré par de vilaines traînées de lave ? Sans vouloir faire de mauvais jeu de mot, ça sent un peu le réchauffé. Que ce soit le jour où j'ai passé la Porte des Ténèbres ou le jour où j'ai pris le navire pour Norfendre, j'avais clairement l'impression de partir à l'aventure. Au grand désespoir de ma femme, je savais que j'allais en reprendre pour deux ans et d'avance, j'adorais ça. Là, étrangement, l'aventure est venue à moi, et elle m'indiffère un peu. Elle m'indiffère d'autant plus que les mécanismes du jeu n'ont pas énormément changé. Pas de nouveaux métiers influençant vraiment le gameplay du jeu, pas de nouvelle classe, pas de nouveau continent phare, mais du rafistolage et du rééquilibrage

Ennuyologie

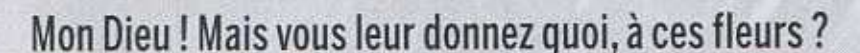
Par acquit de conscience, et au risque de mourir d'ennui, je me suis imposé de longues et fastidieuses séances d'archéologie (dont l'interface est d'ailleurs assez obscure). Des jours durant, j'ai creusé la terre à la recherche d'artefacts que l'on m'avait promis fantastiques pour me rendre à l'évidence : heureusement que l'archéologie est un métier secondaire et facultatif. Si le kikoo collectionneur de montures et autres mascottes riantes trouvera sans aucun doute ce nouvel artisanat gratifiant (il récompense cash la sueur et le temps perdu par moult bonus rigolos), j'ai bien peur que le raider pressé ne s'en lasse très, très vite car pour le moment, ce métier ne rapporte rien qui puisse booster le DPS d'un apprenti tueur de dragons. Blizzard nous avait prévenus là-dessus, et depuis des mois ! Pourtant je ne peux m'empêcher d'être un poil déçu... Alors qu'on se le dise, contrairement à ce que nous a fait croire Indiana Jones, l'archéologie n'est pas un métier... un passe-temps tout au plus. Pour ceux qui d'aventure seraient tentés de se la jouer chasseur de trésor, rappelons comment marche la bestiole. Affichez votre carte et rendez-vous sur l'un des sites de fouilles proposé. Une fois sur place, actionnez « Levé », puis observez la longue-vue qui apparaît : elle indique la direction de l'artefact recherché. Si le voyant est rouge, votre trésor est loin, s'il est vert, il est proche. Tâtonnez, creusez et au bout d'un moment, vous serez l'heureux possesseur d'un objet inutile. Génial ! Maintenant, recommencez l'opération 4 000 fois, et vous serez le fier possesseur d'un tas d'idioties rigolotes que le monde entier vous jalousera (ou du moins que vous aimeriez que le monde vous jalouse). Amusez-vous tant que vous le pouvez !



Les Wiping Legends sont en tournée dans toutes les instances. Venez nombreux !






Mon Dieu ! Mais vous leur donnez quoi, à ces fleurs ?



Je me suis toujours posé une question cruciale : est-ce que le Q.I. des siamois s'additionne ?

en veux-tu en voilà. Il fallait le faire, c'est certain. Seulement du coup, l'intérêt de Cataclysm semble se porter essentiellement sur les rerolls, que ce soit pour jouer un Worgen, un gob, voir les nouvelles zones de départ troll ou gnome, ou tout simplement pour profiter du nouveau monde qui nous est offert (et qu'on paie un peu quand même). C'est bête, mais il m'a fallu créer un reroll pour vraiment apprécier l'énorme travail de refonte graphique accompli par le studio. Pour en saisir l'ampleur, j'ai dû l'arpenter à pied, humblement. Avec mon mage, embarqué dans ma folle course au niveau 85, j'avais finalement survolé le monde entier sans en avoir rien vu. Du coup, je m'interroge : le vol en Azeroth accessible dès le niveau 60 ne dessert-il pas le travail du studio ? Pour les niveaux 80 du moins ? Je le pense, et je comprends d'autant mieux la compétence Vol par Temps Froid que le studio nous avait imposé pour WotLK et je regrette presque de ne pas retrouver la même astuce dans Cataclysm. Mais bon, cela reste un détail, et au final, en dépit de toutes mes critiques, Blizzard a d'ores et déjà gagné son pari : je joue encore à WoW (mais j'me soigne !).

LUCKY HURLENFER



On n'a pas peur de la nuit ! (Mais on a peur des arbres.)

Raide dingue des raids

Début décembre, le tout internet n'avait d'yeux que pour le planning commercial de Blizzard qui aurait mystérieusement fui sur la toile. Eh bien, ami raideur, sache que d'après cette source on ne peut plus douteuse, des commerciaux plein d'optimisme auraient planifié la sortie d'une quatrième extension dédiée à World of Warcraft vers l'été 2012. Et, là, magie de la presse papier, je vais vous faire une prévision sur laquelle je ne pourrai jamais revenir (à moins de faire un jour disparaître tous les exemplaires de ce magazine ; ne riez pas, j'en suis capable). La mystérieuse extension n°4 qui nous bazardera dans le Rêve d'Émeraude sortira fin 2012 pour cause de retard, et entretemps, nous aurons droit à trois updates majeures espacées de six mois chacune. À chaque mise à jour, Blizzard ajoutera un raid et un donjon à cinq joueurs (OK, ça, Blizzard l'a annoncé à la Blizzcon 2010, je me mouille peu), et adaptera sans doute les anciennes instances Azerothiennes pour le mode héroïque. En 4.2, nous aurons d'ailleurs droit à une jolie Guerre des Anciens en raid, ensuite, passé la 4.3 et la 4.4, je pense à la Légion Ardente, avec en-tête d'affiche Sargeras, le gros méchant des gros méchants. Puis enfin, les Îles du Sud, Sylvanas et... Oh mon Dieu, non, je dois garder ça pour moi. C'est trop gros, vous ne le croiriez pas et en plus, si je le révèle des ninjas californiens m'attendront à la sortie du métro pour me jeter dans les « machines à viande » du MacDo de Noisy le Grand. Désolé.



BÊTA & TESTS

Opinion

PAR SUNDIN

Bonne année (hihihi)

L'année 2010 se termine, et 2011 commence déjà. Quels enseignements peut-on tirer des 12 derniers mois ? Pas évident d'y voir clair, entre les sorties et les records gargantuesques (Black Ops et StarCraft II, voir précédemment) et les débâcles diverses et variées (fermetures de studios ou licenciements massifs, MMO qui se cassent la gueule en moins de deux...). Un tableau hétéroclite, sur lequel on pourrait rajouter les nombreuses frasques de Bobby Kotick, le boss d'Activision, l'incroyable succès de Steam ou les nouvelles chemises de Savonfou (du sur-mesure, nous a-t-il dit), pour obtenir une année assez intéressante, et ce, en dépit du manque de vrais bons jeux PC (seulement 2 Megastar Joystick cette année : StarCraft II et F1 2010, contre 11 en 2009 !!). Gageons qu'à ce niveau-là, la cuvée 2011 devrait nous réjouir un peu plus : Rage, Brink, Dead Space 2, The Witcher 2 ou le nouveau Deus Ex, les prochains mois s'annoncent sympathiques, pour ne pas dire excitants, ou même orgasmiques, tiens, et peut-être même incroyables, extraordinaires, prodigieux, sensationnels...

BON PLAN DU MOIS



Éditeur Namco Bandai - **Développeur** CD Projekt - **Prix** 20 euros env.

THE WITCHER ENHANCED PLATINUM EDITION

Cette édition spéciale du RPG The Witcher date maintenant de quelques semaines, mais vu qu'on a choisi de faire la couv' sur le petit second de la série, il me semblait pertinent de vous rappeler que le premier périple de Geralt est toujours dispo à pas cher. Commençons par les chiffres : 9/10 dans Joystick 200, Megastar de rigueur et immense coup de cœur de notre ami Tuttle. Une ambiance mature inoubliable (avec de vraies phases érotiques, si, si), un personnage charismatique (Geralt de Riv, donc, sorceleur de son état), un scénar sombre et travaillé, un système de combat dynamique, une réalisation technique de haute facture (Kracou a réinstallé le jeu cette semaine et je vous promets que ça en jette encore), vous auriez vraiment tort de vous priver. Soyons clairs, vous n'avez même pas le choix ! Non mais !



DEATH POTE

J'ai froid ! La raison en est simple : Savon et ses blagues pourries me glacent d'effroi. Chaque jour, il bat tous les records de médiocrité et devrait bientôt rejoindre le staff d'Arthur, le présentateur plagiaire...

JEU DU MOMENT : Soap Basher
JEU ATTENDU : From Dust



SUNDIN

Mes amis de De Calm (chanson française/pop) viennent de sortir un CD intitulé Film définitif, déjà dispo dans les FNAC. Si ça peut vous encourager, sachez qu'ils me reverseront un euro sur tous les CD vendus. Pas vrai, HEIN ?

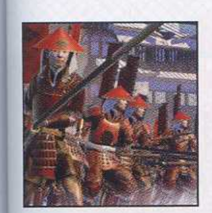
JEU DU MOMENT : Super Meat Boy
JEU ATTENDU : Dead Space 2



LUCKY

TÉLÉCHARGEZ Game Dev Story sur iPhone, un tycoon sur le thème des jeux vidéo. Hier, dans un instant de génie, mon Shigeto Minamoto a codé un Plumber Moustache sur Yes qui s'est classé n°1 des ventes ! Dans ta face, Sonny !

JEU DU MOMENT : World of Warcraft Cataclysm
JEU ATTENDU : Un autre Mount & Blade ?



TOTAL WAR : SHOGUN 2 54
Spécialiste du genre, Savonfou vous livre son premier verdict sur le nouveau Total War.



DEAD SPACE 2 60
Premier contact avec la suite de l'excellent Dead Space 2. Un retour qui poutre ? Assurément !



CALL OF DUTY : BLACK OPS 64
Même si on est un peu à la bourre, on ne pouvait passer à côté du test de Black Ops.

les tops du mois

FPS
1- Left 4 Dead 2
2- Team Fortress 2
3- BioShock

STR
1- StarCraft II
2- League of Legends
3- Empire Total War

SPORTS AUTOMOBILE
1- F1 2010
2- GTR Evolution
3- Race Driver GRID

MMORPG
1- World of Warcraft + ses add-on
2- Le Seigneur des Anneaux Online
3- Aion


StarCraft II


Left 4 Dead 2


F1 2010


World of Warcraft



YAVIN
À chaque fois que je regarde du saut à ski à la télé, je suis fasciné. Ce sport est définitivement magnifique mais je rêve toujours d'intercepter les compétiteurs, à l'arrivée, pour leur poser cette simple question : pourquoi ?

JEU DU MOMENT : Test Drive Unlimited 2
JEU ATTENDU : Batman : Arkham City



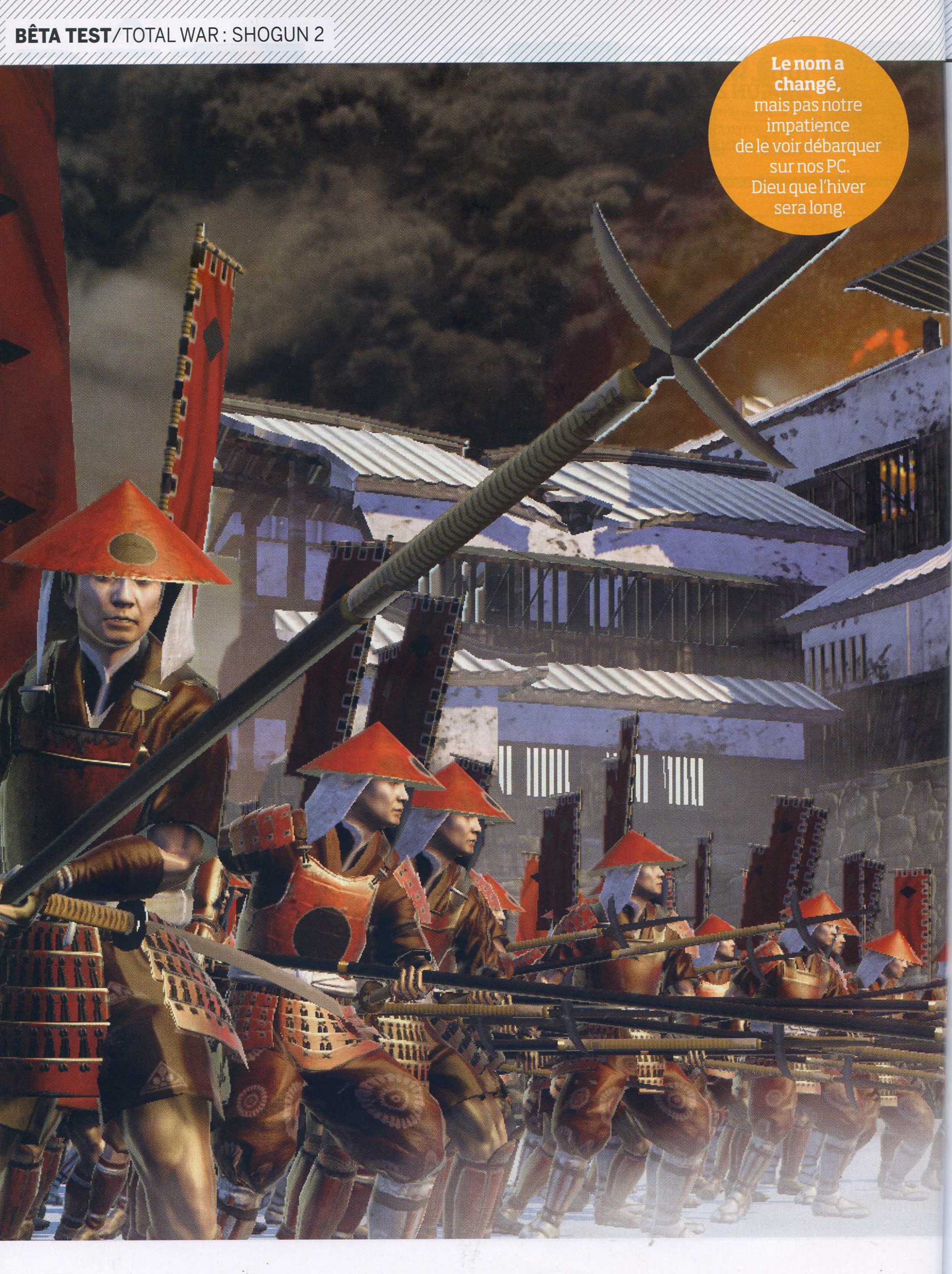
SAVONFOU
Avis à ceux qui ont attendu GT5 comme on attend l'Happy Hour du vendredi. Vu le musée de bagnoles virtuel à quoi il se résume au final, j'aurais pu vous vendre ma vieille collection de Bburago, ça aurait été plus rapide.

JEU DU MOMENT : Halo Reach (non, pas les cailloux)
JEU ATTENDU : Total War : Shogun 2



KRACOUKAS
Mesdames et Messieurs, nous entamons notre descente sur Varsovie. La température au sol est de -18 °C, et... Non, Monsieur Kracoukas ! Non, on ne peut pas rentrer à Paris... Oui, ben, il fait trop froid, fallait y penser avant !

JEU DU MOMENT : The Witcher
JEU ATTENDU : The Witcher 2



Le nom a changé, mais pas notre impatience de le voir débarquer sur nos PC. Dieu que l'hiver sera long.

Genre Stratégie / **Éditeur** Sega / **Développeur** The Creative Assembly / **Site** www.totalwar.com/shogun2 / **Sortie** 15 mars 2011

TOTAL WAR : SHOGUN 2

LA VOIE DU BUSHIDO

O Horsham ! Ton Premier In pourri, tes filles beurrées dès huit heures du soir, ta tarte au bœuf et à la bière et surtout, The Creative Assembly, avec lequel je suis venu m'imprégner de culture nippone pour cette première prise en main de Total War : Shogun 2.

Bon, les amis, on va vite se mettre à parler du jeu parce qu'il y a beaucoup à en dire. Je vous causerai de la vie nocturne dans le Sussex une autre fois, surtout que, malgré son nom prometteur, il ne s'y passe pas grand-chose le soir dans le Sussex... Bref, la bête est en face de moi ; comment c'est y qu'on s'amuse avec ce truc-là ? N'importe quel joueur régulier de Total War retrouvera très vite ses marques. Une carte du Japon, une province de départ et un Empire du Soleil Levant à conquérir. La carte, dessinée à l'encre du Chine sur du papier de riz, se modélise peu à peu en trois dimensions au fur et à mesure qu'on l'explore. Chaque province dispose d'une capitale et de petites villes spécialisées dans la production d'agents, de richesses ou de bateaux : la tendance d'Empire Total War a été conservée, et adaptée à la sauce Sate. Les Clubs de Gentleman devenant désormais des Sake Den, les Églises des Temples Bouddhistes, etc.

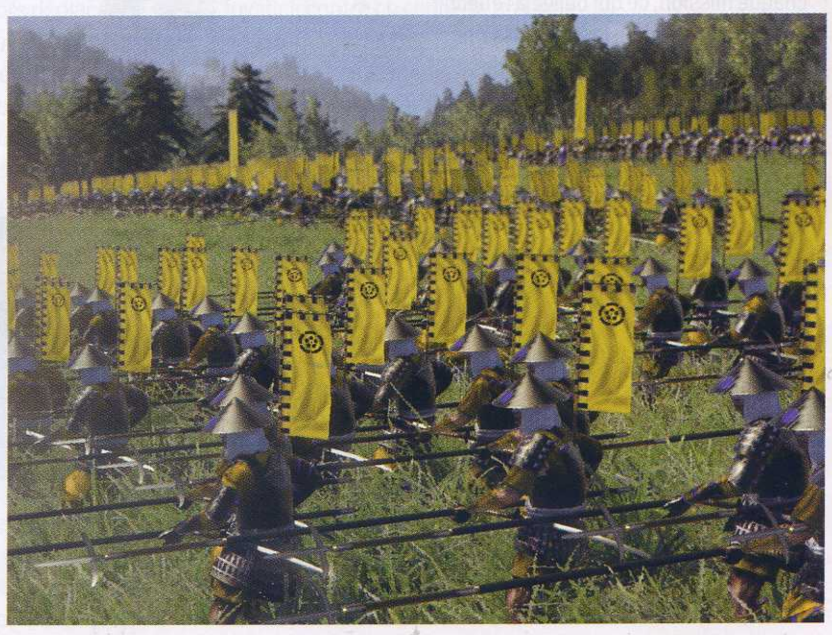
TOTAL WARRÉÉÉ : SHOGOUN TOOUUUOO

L'ensemble est bien plus lisible : alors qu'avant il fallait se promener dans la carte pour retrouver le type de bâtiment que l'on souhaitait améliorer, il suffit désormais de cliquer sur n'importe quelle ville d'une province pour voir apparaître en bas à gauche la liste des installations qui se trouvent dans cette même province. Ça n'a l'air de rien dit comme ça, mais je vous promets que ça simplifie la vie par mille. En dehors de cela, le contexte change mais le management de l'économie et de la popularité est à peu près le même. Au niveau de la gestion de votre clan, on revient au bon vieil arbre généalogique du premier Shogun. Vous êtes un Daimyo Puissant (ou du moins, vous essayez), vous avez une femme, des enfants et des frères. Si vous veniez à mourir sans descendance, c'est Game Over : retourne chez ta mama san. Il faut donc s'assurer que ses chiards ne courent pas trop de risques inconsidérés, ce qui peut arriver très vite puisque chaque mâle de la famille est un général à même de mener vos armées. Vous pouvez en prime les gratifier d'autres fonctions, des sortes de ministères qui donneront des avantages à l'ensemble du territoire sous le contrôle de votre clan. Un membre de votre famille qui gérera les finances augmentera par exemple de 5 % vos revenus (même davantage s'il occupe le poste depuis longtemps). Notez que dispenser ce genre de largesse augmente la loyauté des membres de votre famille, et que ces derniers peuvent retourner leurs armes contre vous si vous les négligez un peu trop.

ALLONS TRANCHER DE LA VIANDE

Attaquons maintenant les batailles temps réel. Notre premier affrontement se déroule sur les flancs d'une colline, les pétales de fleurs de cerisiers flottent dans la brise fraîche, les soldats coiffés de chapeaux coniques ou de casques à visière et de masques se tiennent en vastes groupes, prêts à s'étriper dans la joie et l'honneur. On constate avec bonheur que la harangue d'avant bataille qui avait disparu depuis Rome : Total War est de retour. Le général se fend donc d'un magnifique discours qui m'aurait arraché des larmes s'il n'avait pas été en

>>>



BÊTA
★★★★★

Pas de grosse innovation pour ce Shogun 2. Mais un travail d'orfèvre et une finition qui vont rendre au background médiéval japonais l'hommage et le bain de sang qu'il mérite. Un très bon Total War en perspective !



Toute en légèreté et en élégance, la représentation de la carte stratégique est somptueuse.



Chaque type de troupe se décline en Ashigaru (levée populaire), Samouraïs, Moines Guerriers, etc.

>>> japonais classique. On déplace son armée, on en profite pour remarquer que chaque troupe dispose d'un nombre non négligeable de formations et de pouvoirs avec temps de cooldown : des cris de guerre principalement, mais aussi, dans le cas des archers, la possibilité de lancer des volées de flèches enflammées ou sifflantes pour semer l'effroi dans le cœur des hommes.

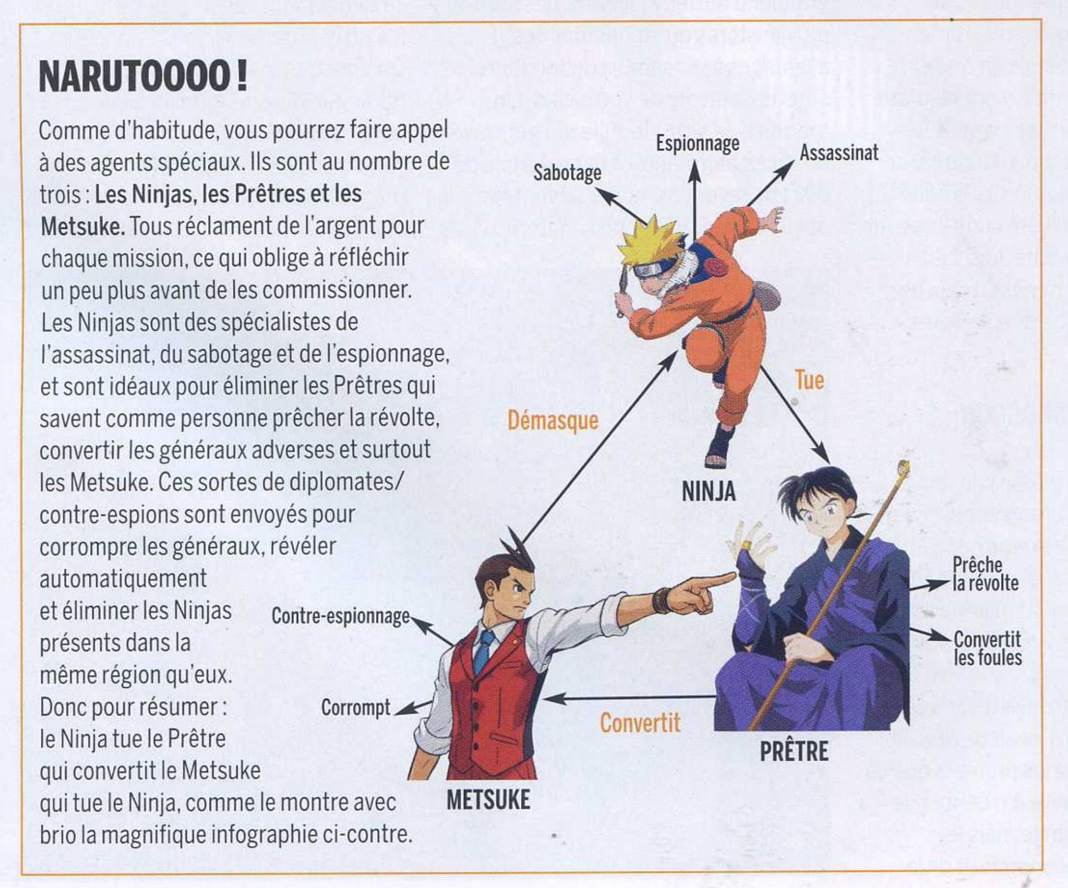
BHOU !!!

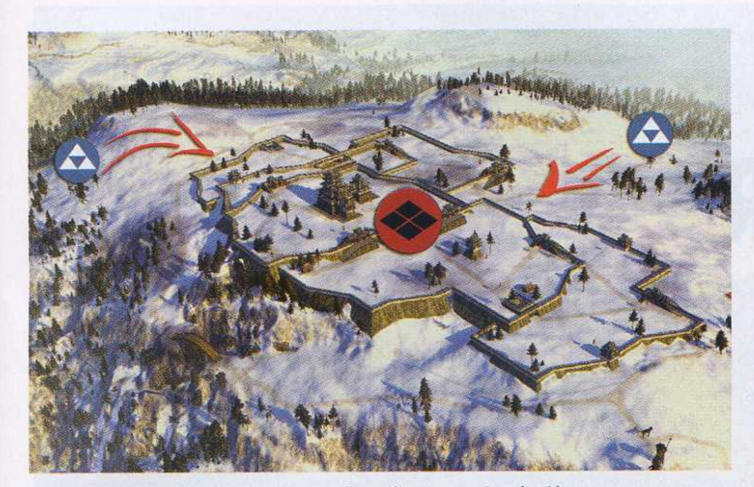
N'oublions pas que, comme dans tous les Total War, les rangs d'une armée sont fauchés par le doute aussi sûrement que par l'acier. La psychologie a toujours été un élément important, et cela sera particulièrement vrai dans cet épisode qui débordera de moyens pour faire uriner vos ennemis dans leurs kimonos. Fidèle à la tradition de The Creative Assembly, qui consiste à changer de moteur graphique tous les deux Total War (Napoleon était plus un spin off qu'un vrai épisode), c'est donc une version améliorée de celui d'Empire qui est au charbon sur Shogun 2. Ce que l'on a pu voir en jouant était très encourageant. La modélisation des troupes était tout ce qu'il y a de plus somptueux, même si leur intégration semble encore nécessiter du travail (elles paraissaient encore un peu trop « glisser » sur le champ de bataille). Les nuages de fumée provoqués par les mouvements de troupes se font encore discrets. Je me rends d'ailleurs compte en lisant ma phrase que Empire et Napoleon : Total War ont vraiment fait de moi un enfant gâté. Au niveau des animations en revanche, rien à redire, c'est l'équipe olympique anglaise de Kendo qui a été motion capturée pour rendre le comportement des sabreurs plus crédible. Même chose pour les archers, dont les mouvements sont calqués sur ceux de véritables pratiquants de Kyudo.
Il nous a également été offert la possibilité de nous faire une petite bataille navale. Après avoir constitué un argument de poids dans Empire, elles marquent un peu le pas en devenant plus simples et moins importantes. Impression renforcée par le fait que l'idée de mixer unités navales et terrestres sur les mêmes batailles côtières a finalement été abandonnée. Il faut dire que, question construction navale, les Nippons étaient franchement des billes. Leurs Atakebune, principalement conçus pour longer les côtes, avaient la manœuvrabilité d'un cube en bois. Couverts d'archers, chargés ras la rambarde de guerriers et de rameurs, leurs lignes de vue couvraient 360° et de fait, la stratégie compte peu :

« LES ATAKEBUNE, CONÇUS POUR LONGER LES CÔTES, AVAIENT LA MANŒUVRABILITÉ D'UN CUBE EN BOIS. »

NARUTOOOO !

Comme d'habitude, vous pourrez faire appel à des agents spéciaux. Ils sont au nombre de trois : **Les Ninjas, les Prêtres et les Metsuke.** Tous réclament de l'argent pour chaque mission, ce qui oblige à réfléchir un peu plus avant de les commissionner. Les Ninjas sont des spécialistes de l'assassinat, du sabotage et de l'espionnage, et sont idéaux pour éliminer les Prêtres qui savent comme personne prêcher la révolte, convertir les généraux adverses et surtout les Metsuke. Ces sortes de diplomates/contre-espions sont envoyés pour corrompre les généraux, révéler automatiquement et éliminer les Ninjas présents dans la même région qu'eux. Donc pour résumer : le Ninja tue le Prêtre qui convertit le Metsuke qui tue le Ninja, comme le montre avec brio la magnifique infographie ci-contre.




Les défenses d'un château laissent entrer l'assaillant pour mieux le piéger.


Les armes à feu renforceront l'arsenal des joueurs qui choisiront de commercer avec les Portugais.


En multi, vous choierez et améliorerez vos troupes.


Détail authentique : les officiers à cheval portaient un immense baluchon pour signifier leurs rangs.

les navires les plus nombreux et les plus gros voleront systématiquement le goûter des autres.

L'ÉCOLE DU JOYSTICK D'ARGENT

À chaque nouveau Total War, c'est un peu le même running gag, The Creative Assembly essaye de pousser le multijoueur en avant, et ça fait rire tout le monde. Cette fois-ci, tel le nerd qui fonde sa Start-up après s'être fait humilier pendant tout son lycée, ils tiennent peut-être leur revanche. C'est en effet du très lourd qui nous attend, puisque les joueurs disposeront d'un avatar/général et d'une armée, tous les deux persistants et évolutifs. Chaque régiment pourra gagner de l'expérience et passer du statut de jeunes recrues craintives à celui de vieux lions indomptables. Bien sûr, leur coût sera plus élevé, et les emmener à la guerre (il faut choisir pour 2000 Ryos de troupes avant chaque engagement) obligera à faire des sacrifices ailleurs. D'autre part, le panel de troupe disponible dépendra de la progression du joueur sur une carte du Japon liée à son compte, divisée en 65 territoires terrestres et 12 territoires maritimes. Le joueur place la figurine qui le représente sur une des provinces. S'il remporte la prochaine bataille, il gagnera la province, et les nouveaux choix de troupes qui lui sont attachés. Il pourra alors déplacer sa figurine sur les territoires adjacents, relancer une bataille et ainsi de suite jusqu'à ce que le Japon tout entier soit coloré. L'avatar du joueur pourra en outre débloquer des sets d'armures, des pouvoirs et des auxiliaires qui modifieront ses gardes du corps, donneront des coups de boost au moral, à la portée de ses flèches ou encore à l'impact de sa cavalerie, permettant la mise en place d'armées à thème (full tir, full cavalerie légère, etc.).

UN MULTI À MULTIPLES POSSIBILITÉS

The Creative Assembly a rajouté par-dessus ça une couche de metagame, puisque les joueurs pourront se rassembler, via les groupes Steam, en clans qui se disputeront les premières places de leur ligue. Toutes les deux semaines, les deux premiers clans de chaque ligue monteront d'une division, et les quatre derniers descendront suivant un système pyramidal. Au risque de contredire mon cher petit Lucky qui s'emportait dans le dernier Joystick contre ce genre de pratique, le système paraît très carré et regorge de possibilités. La seule inconnue est : trouvera-t-on assez de joueurs motivés chaque soir pour entretenir l'intérêt d'un pareil ladder ? Avec une série qui se vend chez nous à 60 000 exemplaires dont seule une petite fraction s'intéresse au multi, la question mérite d'être posée. Rendez-vous en mars prochain pour connaître la réponse.

SAVONFOU SAN

À RETENIR

Prévue pour débarquer le 15 avril prochain, cette nouvelle itération des Total War va tenter, une fois de plus, de relancer l'intérêt pour son multi, avec gains d'expérience et luttes entre clans de joueurs. Pour se faire, il s'appuiera à nouveau sur les fonctionnalités de Steam.

Genre Course/ **Éditeur** Atari / **Développeur** Eden Games / **Sortie** www.testdriveunlimited2.com

TEST DRIVE UNLIMITED 2

BELLE ÎLE EN MER

À cause du réchauffement climatique, de la montée des eaux et de cette sale habitude que vous avez de ne pas écraser vos emballages, les plus belles îles du monde ne seront bientôt plus qu'un lointain souvenir. Et si on allait les regarder une dernière fois ?

Le test de Need for Speed Hot Pursuit à peine bouclé (voir plus loin), voilà que tombe la bêta de Test Drive Unlimited 2. Oui, au risque de vous surprendre, ce magazine est entièrement conçu à l'envers. Bref, trêve de délicieuses révélations sur notre petite cuisine interne, c'est avec une joie non dissimulée que je plonge, quatre ans après le premier volet, dans le nouveau monde ouvert imaginé par les talentueuses petites mains des Lyonnais d'Eden Games. Et cette fois, bye bye Hawaï (temporairement, rassurez-vous), l'aventure commence dans l'archipel des Baléares, sur l'île d'Ibiza. Dès mon arrivée sur place, on m'offre l'occasion de prendre le volant d'un bolide rutilant et d'effectuer mes premiers tours de roues sur de belles routes ensoleillées. Une introduction qui rappelle fortement celle du premier volet, sensation confirmée par le module GPS à la voix étrangement familière qui me guidera tout au long de l'aventure. Pourtant, bien vite, on s'écarte de la logique initiale pour découvrir un mode « scénario » mettant en scène une bande de personnages haut en couleur, avec qui l'on se tirera la bourre par le biais d'un mystérieux show télé entièrement basé sur des épreuves automobiles. Au programme, du contre-la-montre, des courses à huit, des épreuves dans lesquelles il faut passer le plus vite possible devant des radars et d'autres challenges où l'on élimine le dernier concurrent en lice à chaque tour. Sur le fond, Test Drive Unlimited 2 ne bousculera pas les habitudes de tous ceux qui ont écumé son prédécesseur, il y a quatre ans.

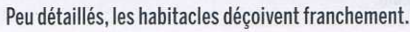
BÊTA
★★★☆☆

Sans rien bouleverser, Test Drive Unlimited 2 semble assurer le minimum requis pour prolonger l'expérience entamée en 2006. Dommage que la technique ne suive pas, même si le titre devrait ravir les fans de la première heure.

COPIE NON CONFORME

En revanche, sur la forme, de nombreuses doléances émises à l'époque n'ont plus lieu d'être. Nos pérégrinations sont désormais rythmées par un chouette cycle jour/nuit, et certaines épreuves se dérouleront sous des conditions climatiques bien différentes. Dans cette bêta, ces ajouts bienvenus ne sont pourtant (et malheureusement) que cosmétiques et ne changent pratiquement rien au pilotage, assez identique à ce que l'on a connu par le passé avec une base plutôt arcade saupoudrée d'un léger coulis de simulation. La conduite se révèle agréable et assez crédible mais le comportement des voitures vissées sur un axe fait un peu peine à voir face aux dernières productions du moment. C'est d'ailleurs encore plus flagrant en hors-piste lorsqu'on dérape au volant d'un gros 4x4 qui ne décroche jamais réellement de sa trajectoire mais se contente de dériver connement dans sa position la plus extrême. Du hors-piste, des





Peu détaillés, les habitacles déçoivent franchement.





Les véhicules (de rêve) sont toujours aussi bien modélisés.

Les courses de cette version bêta sont malheureusement bien trop faciles.

« L'IMPRESSION DE DÉJÀ-VU/DÉJÀ JOUÉ SE FAIT PLUS QUE TENACE. »

véhicules tout-terrain ? Oui, c'est une autre des grosses nouveautés de TDU 2 et une bonne moitié des épreuves du mode scénario se dérouleront d'ailleurs en montagne, à dévaler ou gravir des pentes escarpées au volant de monstres à grosses roues. Un ajout intéressant, histoire de varier les plaisirs pour ceux qui se lasseraient un peu vite de rouler à fond les ballons sur de belles routes bien droites pendant des heures.

MAIS COPIE QUAND MÊME

Quant au mode multijoueur, façon monde persistant sur lequel on reviendra lors du test, il a droit, lui aussi, à son lot de nouveautés avec des duels mais aussi des modes de jeu en coopératif inédits. Pour être tout à fait honnête avec vous, mon sentiment au regard de ce premier contact est... un peu mitigé. D'un côté, piloter sur de vastes étendues s'avère toujours aussi plaisant, d'un autre, l'impression de déjà-vu/déjà joué se fait plus que tenace. Cela est dû en partie au moteur 3D dont le rendu fort similaire donne l'impression (hormis les ajouts cités plus haut) d'avoir fait du sur place pendant près de quatre longues années. C'est encore plus flagrant lorsque l'on regarde les habitacles des voitures qui bluffaient à l'époque mais font grise mine par rapport à des pointures en la matière, comme Need for Speed Shift. Et ce ne sont pas les missions annexes (auto-stop, convoyage, vitesse...) qui changeront quelque chose à cette impression d'avoir déjà largement écumé une suite dont on aurait souhaité qu'elle sorte plus tôt ou qu'elle nous propose une expérience de jeu un tantinet plus novatrice.

YAVIN

À RETENIR

Comme dans un MMORPG lambda, l'évolution du mode carrière se fait au travers de points d'expérience glanés au fil des épreuves afin de faire progresser son personnage jusqu'au (très) lointain niveau 60. Attendez-vous à y passer de longues heures !


Attention aux auto-stoppeuses, toutes affublées d'un caractère de cochon.



Dans les bâtiments, on se balade désormais en vue subjective.

Pauvre Isaac, lui qui pensait se faire une raclette au sommet de ce 38-étages... Il va d'abord devoir se coltiner une nouvelle tripotée de Necromorphs affamés.

Genre Survival/TPS/ **Éditeur** Electronic Arts / **Développeur** Visceral Games **Site** http://deadspace.ea.com **Sortie** 27 janvier 2011

DEAD SPACE 2

VISCERAL JOUE AVEC NOS TRIPES

Si Dead Space 2 était un dessert, ce serait une compote pomme rhubarbe, un truc super acide à vous hérisser les poils quand il arrive en bouche, mais qui fond tout seul après la première becquée. On en redemande !



Dead Space 2 sera sans doute un peu plus grand public que son aîné, mais il n'en restera pas moins un excellent survival, porté par une mise en scène et une réalisation de haute facture. Vivement la sortie !

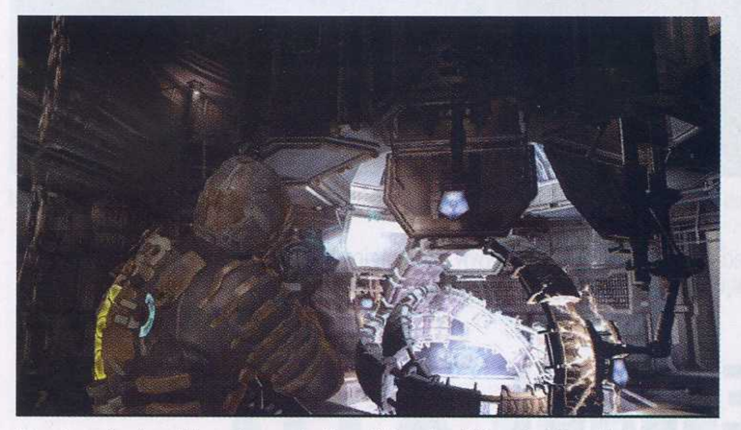
Les deux bras tendus vers l'horizon, les doigts crispés sur la gâchette de mon cutter à plasma, j'avance prudemment. Orteil après orteil, le dos collé au mur, prêt à dégainer au moindre soupir suspect. Un cri abominable s'échappe de la pièce mitoyenne, et la musique, qui vient soudain de gagner dix bons décibels, me glace le sang. Je serre les dents, me tourne et me retourne pour examiner les lieux. Je suis coincé dans un foutu mall, ou ce qu'il en reste ; des nounours défigurés, des vitrines saccagées, des étagères mis en pièce. Ça pue la mort à plein nez, et j'ai plus aucun chargeur en poch... Merde, c'était quoi ça ? J'ai vu un gosse là ou je perds totalement la boule ? Le gamin s'agite à quelques mètres de moi, derrière un pot de fleurs. Je flippe, serre mon gun à m'en péter les articulations, prends un peu de distance, quand la chose sort de son trou et me fixe de ses deux yeux vides. Je lui coupe les jambes. Rentre chez ta mère. Y en a un autre ! Plus de munitions. Et un troisième. Quatre. Cinq ! Ils m'assaillent. Je peux rien faire. Une de ces saletés me bouffe le cou. Je me débats tant bien que mal mais je me sens partir. Loin, très loin...

WELCOME BACK ISAAC !

Il n'est pas peu dire que Dead Space a marqué mon année 2008, date de sa sortie. Pourtant peu friand des survival, et encore moins des univers futuristes avec aliens et tout le toutim, j'avais été littéralement happé par le titre de Visceral. Réalisation graphique de grande classe, ambiance aux petits oignons, bande-son génialissime, HUD super bien pensé (toutes les informations – santé, jauges de compétences – étaient fondues dans la combinaison du perso), Dead Space avait récolté un 8/10 dans le Joystick 212, Megastar en


Toutes les informations vous concernant figurent sur la combinaison. Top pour l'immersion !


Les phases en gravité ont été retravaillées. Dorénavant, Isaac peut se balader partout.


Entre deux mises à mort, Isaac devra se farcir une énigme. Les RTT, ça n'existe pas !


Visuellement, Dead Space place la barre très haut.

« ON SURSAUTE PEUT-ÊTRE UN PEU MOINS, MAIS LA TENSION EST TOUJOURS PALPABLE, GRÂCE AUX JEUX DE LUMIÈRE, AUX CRIS INCESSANTS OU À LA RARETÉ DES MUNITIONS. »

prime. Niveau mécaniques de jeu, on se souvient tous de la manière dont il fallait tuer les Necromorphs (les aliens du coin) : en leur coupant bras et jambes. Tout naturellement. Bref, un jeu AAA, comme disent les grands manitous de l'industrie. Deux ans et demi après, revoilà Dead Space, dans un second numéro qui s'est fait plutôt discret ces derniers mois. À quelques semaines de sa sortie, nous avons pu mettre la main sur une version déjà bien aboutie, sur laquelle nous avons écumé quatre chapitres du nouveau périple (soit environ 3 heures de jeu). Impressions.

MÊME JOUEUR, PLEURE ENCORE

Si j'ai mis deux paragraphes à rentrer dans le vif du sujet, c'est que Dead Space 2 se place dans la stricte lignée de son aîné : même héros (voir encadré), même ambiance, même soin du détail dans la bande-son, même rendu visuel, et gameplay très similaire. Visceral l'a dit, le studio américain voulait une suite plus « punchy », plus « action ». Je traduis pour ceux qui sont encore un peu naïfs : plus à même de ramener des montagnes de blé ; un truc à faire peur à un lecteur de Joystick, quoi. Cutter à plasma en main, heureusement, je n'ai pas senti un grand bouleversement. Il y a peut-être un peu plus de bestioles et un peu moins de ce sentiment de « solitude », exquis et terrible à la fois, quand on parcourait 10 minutes de couloirs ténébreux sans rencontrer âme qui vive, mais rien de dramatique. Toujours est-il que j'ai quand même pris un plaisir fou à démembrer du Necromorph. Le mariage baston-exploration-énigmes reste bien équilibré et les décors sont plus variés et plus colorés que dans le premier épisode (une église, une crypte, un mall). On sursaute peut-être un peu moins (le coup de l'alien qui débarque de la bouche d'égout, on commence à connaître) je le concède, mais la tension est toujours palpable, grâce aux jeux de lumière, aux cris incessants ou à la rareté des munitions. Dead Space 2 s'annonce donc comme une suite fidèle au premier épisode, certes un peu plus portée vers la mitraille, mais qui a bénéficié du même talent et du même soin que le titre originel – et c'est pas le cas de toutes les suites... Reste à juger du nouveau périple dans son ensemble et de la variété des situations, ainsi que du nouveau multi aux relents de Left 4 Dead. Mais si vous voulez mon avis, sauf catastrophe nucléosavonfounique, ça va être très bon !

SUNDIN

À RETENIR

Bon gré, mal gré, Isaac Clarke, le héros de la première aventure, rempile pour ce Dead Space 2. Tout juste remis de son mortel périple sur l'USG Ishimura, notre ingénieur se réveille dans une mystérieuse (et magnifique) ville infestée de Necromorphs. Pauvre de lui !

QUID DU MULTI ?

Dead Space 2 s'est fait très discret avec nous, joueurs PC, et encore plus concernant ses modes en ligne. Heureusement que les copains de Joypad sont pas loin, eux qui ont pu participer à un multi, qui, je cite « est en descendance directe de Left 4 Dead » (Joypad Spécial Noël 2010). Le jeu est pensé pour le 4 contre 4 : une équipe jouera les humains alors que l'autre incarnera les Necromorphs (plusieurs types disponibles a priori). Appétissant !



Rrrrr, maoouuuuw.



Ils ont tué un oiseau ! Les malappris ! Les sacripants ! Les enc...

Genre Aventure / **Éditeur** Deep Silver / **Développeur** Daedalic Entertainment /**Site** www.anewbeginning-game.de/ / **Sortie** 2011

A NEW BEGINNING

ÇA COMMENCE MAL !

Savon et ses chemises qui piquent les yeux, Sundin et son sac de bobo : c'est si peu de chose comparé à l'ampleur du désastre qui nous attend en 2500 ! Tremblez, petits lecteurs, trembleeeez !

BETA TEST

★★★★★

Lucky, qui est en vacances, me doit une fière chandelle ! Grâce à moi, il évite une preview ennuyeuse sur un énième jeu d'aventure, dont la principale caractéristique est d'avoir été écrit et doublé par des robots.

On est mal, les amis, on est super mal. D'ici 500 ans à peine, la pollution et les multiples outrages que nous avons fait subir à Dame Nature nous reviendront en pleine figure ! Le champ magnétique que notre belle planète arbore aujourd'hui, et qui nous protège des radiations solaires, ne sera plus qu'un lointain souvenir ! Et tout ce qui ne portera pas un écran total protection deux millions terminera en carpaccio s'il ose pointer ne serait-ce qu'une oreille dehors. Plongée dans l'obscurité de grottes sombres et humides, l'humanité attendra son heure en psalmodiant des cantiques de fin du monde... Une situation tendue, certes, mais pas désespérée, enfin, pas encore. Grâce à une équipe de scientifiques dont l'imagination n'est pas la dernière des qualités, quelques personnes vont pouvoir remonter le temps, et tenter d'empêcher l'homme de commettre l'irréparable.



Quelle misère ! L'imprimante est encore en panne.

LE DÉBUT DE LA FIN

À première vue, ce nouveau jeu d'aventure des studios Daedalic disposait d'un indéniable potentiel de séduction, grâce à son scénario écolo-friendly très tendance, ou à son style narratif plutôt sympathique, sous forme de bandes dessinées. En outre, vous en conviendrez, le pitch à base de voyage temporel pouvait laisser espérer le retour d'un gameplay à la Day of the Tentacle, où les personnages auraient pu interagir entre eux par époques interposées. Pourtant, à mon grand désarroi, et après deux chapitres profondément ennuyeux, je dois me rendre à l'évidence : non seulement A new beginning se montre des plus classiques en termes de progression, mais l'écriture des textes, comme le doublage des voix, sont à la limite du supportable ! Quand ce ne sont pas les dialogues qui tombent à plat, c'est le ton monocorde et froid qui vous plonge irrémédiablement dans la dépression... Sauf retournement de situation, ce jeu ne fera pas date dans l'histoire du point & click, et c'est bien dommage pour Daedalic qui avait accouché en mai dernier des sympathiques Chroniques de Sadwick.

KRACOUKAS

À RETENIR

Ce qu'il faut retenir, c'est qu'on va tous finir par crever, avec nos conneries. Arrêtons de gaspiller l'énergie, stoppons les déforestations massives, sauvons les baleines, et par pitié, dites à Savon de se taire.



Le placement des véhicules est assez pointilleux. Il faut toujours garder ses distances vis-à-vis du feu.





Ah satanée France et ses grévistes violents et anarchistes !

Genre Gestion/Stratégie / **Éditeur** Deep Silver / **Développeur** Quadriga Games/ **Site** - / **Sortie** 24 février 2011

EMERGENCY 2012

ALLÔ MAMAN BOBO

Si pour vous sauver des vies rime avec sensations incroyables et médailles pour acte de bravoure et de dévouement… vous allez être déçu !

Emergency 2012 ne pouvait venir que de nos chers voisins allemands. Medicopter, La Clinique de la Forêt Noire, Alerte Cobra, autant de séries télé connues pour être aussi drôles qu'une boîte de maquereaux périmée. Il en va de même pour bon nombre de leurs productions vidéoludiques, Emergency 2012 en est la meilleure preuve. Emergency 2012, un titre qui mêle gestion et stratégie et qui nous place aux commandes des secours urbains : police, SWAT, pompiers et urgentistes. À la manière de la feue série Fire Department, il s'agit de secourir en temps et en heure tous les malheureux accidentés d'une ville. Vous en rêviez ? Non ? Bon…

LA NUIT DES HÉROS

Pour mener à bien cette noble mission, vous disposerez de moyens conséquents et de troupes diverses, chacune ayant sa spécialité sur le terrain. Pour un accident de la route par exemple, vous appellerez les pompiers (qui éteindront le feu, désosseront les carcasses pour dégager les passagers), au moins un docteur, des brancardiers, peut-être un agent de police pour réguler la circulation, une remorqueuse pour rapatrier la ou les épaves, et, éventuellement, un agent du SWAT pour effrayer/sniper les chiens qui tenteraient de manger les victimes (véridique). Que ce soit en mode bac à sable ou scénarisé, les situations sont variées : ici, il s'agira d'arrêter des manifestants parisiens qui mettent la ville à sac (véridique aussi), là, il faudra réparer une installation électrique avant qu'un bâtiment ne prenne feu… Dans Emergency 2012, il y en aura pour tous les mauvais goûts.

ET C'EST LE DRAME

Le problème majeur du jeu tient à sa réalisation. Les graphismes piquent un peu les yeux (non, la gestion peut être belle, confer la série Anno) et la prise en main est lourdasse à souhait, avec des unités aussi réactives qu'une tranche de pain de mie. Ajoutez à ça des objectifs (personnes à sauver ou à arrêter) très mal signalés et un pathfinding si incroyablement mauvais qu'on finit par avoir envie de tuer ses propres troupes plutôt que de sauver ces pauvres civils. Bref, ces messieurs de Quadriga Games ont du pain sur la planche pour nous sortir un jeu qui sera (un peu) séduisant et (un peu) amusant. Bon courage à eux.

SUNDIN

BETA TEST

★★☆☆☆

On est loin des cadors qu'étaient Theme Hospital ou Theme Park, qui savaient allier humour, ergonomie et réalisation sans faille. Tous les compartiments du jeu doivent être retravail-

À RETENIR

Environ 30 véhicules seront à disposition pour remplir vos missions : du camion blindé aux hélicoptères du SWAT ou de la police, en passant par les ambulances ou les véhicules de décontamination. On pourra également équiper ces véhicules de membres supplémentaires.



Le mode Zombie signe son grand retour, on peut y jouer la dreamteam formée de Kennedy, Nixon, Castro et heuuu un Yes Men ?

Genre FPS
Éditeur Activision/Blizzard
Développeur Treyarch
Âge conseillé 18+
Site www.callofduty.com/blackops
Prix 60 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 2,5 GHz, 1 Go de Ram, carte graphique 256 Mo
Texte & voix en français
Protection Steam

EN RÉSUMÉ

Les indéniables qualités du soft ne masquent pas totalement le recyclage permanent de la série et les problèmes d'optimisation sur un moteur pourtant vieux de 4 ans. Ça ira encore pour cette fois... Pour la dernière fois ?

PLUS

- Bonne mise en scène
- La montée en puissance des missions
- Les serveurs dédiés

MOINS

- Let's party like 2007
- Optimisation du moteur nulle
- Matchmaker défaillant

VERDICT 14/20

LÉNINE, RELÈVE-TOI !

Call of Duty : Black Ops

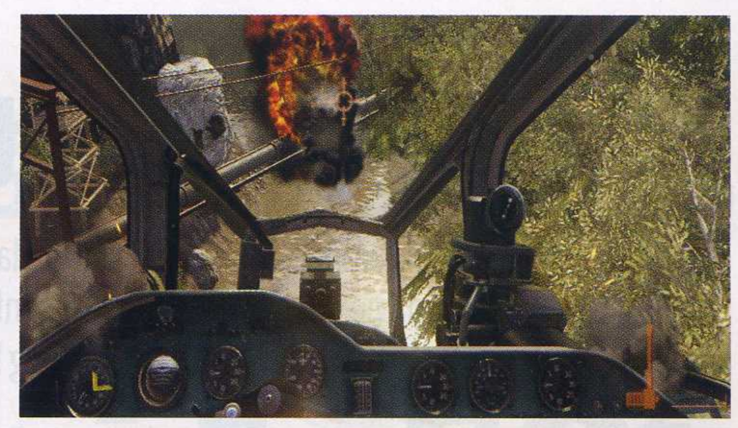
Conformément aux directives du Gosplan et en accord avec le Premier Secrétaire du Parti Defpotovitch, nous venons démentir la propagande des jeux vidéo américains.

Les développeurs petits bourgeois de Treyarch sont d'insidieux ennemis du peuple ! Voyez comment ils dépeignent notre glorieuse Russie soviétique ! Et vas-y que je t'exploite des prisonniers à Vorkouta et que je complote une attaque bactériologique contre les États-Unis en poussant des petits rires sadiques de mangeur d'enfants. Mais voyons un peu plus en détail le scénario vomi par les valets du capital : vous êtes le membre des Forces Spéciales Alex Mason, et vous êtes attaché à une chaise par ce qui semble être des membres des services secrets américains. De multiples écrans vous renvoient l'image de votre visage tuméfié, et une tripotée d'outils de torture vous regarde dans le rouge de l'œil.

US go home

En quelques vociférations, on comprend que vous détenez la clé pour stopper un virus lancé contre les États-Unis mais qu'un traumatisme vous empêche de vous en souvenir. Niveau crédibilité, ça commence bien. Après tout, quand un de nos propres hommes a ce genre de problème, il est bien naturel de le savater et de lui injecter de l'acide de batterie. Ah ? Les camarades Luckyioulin et Sundinosiev me signalent qu'on leur a fait subir un traitement similaire le jour où ils sont allés renégocier le montant de leurs tickets de rationnement... bon, passons. Vous êtes donc en salle d'interrogatoire, et les différents niveaux du jeu sont autant de flash-back répartis entre Cuba,


L'arbalète à carreaux explosifs, l'arme la plus jouissive et la plus classe de l'arsenal.


Les deux séquences en hélico sont cool... mais sont aussi un peu trop courtes.


Je vous mets au défi de me dire de quel Call of Duty est issu ce screenshot.


Une scène directement tirée de « Hamburger Hill », John Irvin.

l'Asie du Sud-Est et la Russie de 1961 à 1968. Graphiquement, ce Call of Duty n'innove en rien par rapport aux trois précédents : IA, animations et textures sont les mêmes. Au bout de quatre épisodes et trois fois le PIB de la Slovénie gagné, on aurait quand même aimé un minimum d'évolution. Cela n'empêche pourtant pas Black Ops d'être le meilleur opus depuis le premier Modern Warfare. La narration, à défaut d'être une merveille d'écriture (on renifle le retournement final à des kilomètres), se tient admirablement. On est loin de la bouillie prétentieuse et ultranationaliste de Modern Warfare 2.

« Au bout de quatre épisodes et trois fois le PIB de la Slovénie gagné, on aurait quand même aimé un minimum d'évolution graphique. »

C'est la luuutteuh finaaaleuh

Niveau gameplay, certaines missions offrent des morceaux de bravoure haletants, en dépit d'un démarrage très mou. Les séquences en véhicule notamment sont vraiment dynamiques et cinématographiques. On en compte trois : une promenade bucolique sur le Mekong à bord d'un patrouilleur, un massacre en règle depuis un Hind volé aux Russes, et l'attaque finale du cargo terroriste aux commandes d'un Huey. Avec une nouveauté par rapport aux anciens : vous n'êtes plus un simple passager mais le pilote de ces engins. Autre bonne nouvelle, Treyarch a réintroduit le lean et les serveurs dédiés qui manquaient vraiment au dernier épisode. Un très bon CoD alors ?

À la recherche du codeur perdu

Eh bien non, car le studio américain n'a pas été foutu de sortir un jeu optimisé. Complètement injouable les deux premières semaines, aussi bien en multi qu'en solo, Black Ops vient de se parer d'un premier correctif qui, malheureusement, n'empêche pas les micro-freeze exaspérants, même avec une configuration de bourgeois. Je ne doute pas que tous ces problèmes auront été réglés quand vous lirez ces lignes, mais sérieusement : peut-on sortir un jeu pas fini quand on s'accorde par ailleurs le luxe d'une promotion aussi agressive ? Pour concocter des trailers sur fond d'Eminem il y a du monde mais pour bouffer du code passé 18 h le vendredi, on ne trouve plus personne. Bonjour la crédibilité, même Sraw et Redbull, mes deux poissons sont plus fiables. Il faut dire que j'ai une totale confiance en ces deux-là, et vous savez pourquoi (attention vous allez rire) ? Parce que ce sont des poissons ROUGES (riez).

SAVONOV, MINISTRE DE LA PROPAGANDE

LA 7E INTERNATIONALE

Et le multi, camarade ? Les nouvelles armes mises à disposition du joueur (Missile Walkyrie, Arbalète explosive, Engin de Mort...) déséquilibrent parfois un peu le jeu mais sont fun à souhait. Les matchs à paris, où l'on mise des crédits (Gun Game, Tireur d'Elite, Pierre et Bâton) et où l'on se bat pour les trois places payées, sont également de purs bonheurs. Ce qui gâche un peu le tout, c'est que le matchmaker soit défaillant et nous envoie une fois sur deux rebondir contre un serveur plein.

Genre Jeu d'aventure
Éditeur DTP Entertainment
Développeur WizardBox
Âge conseillé 12+
Site www.graymatter-game.com
Prix 40 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 1,4 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo
Texte en français **voix** en anglais
Protection Securom

ABRACADABIDABRA !

Gray Matter

Bienvenue, Messieurs Dames, dans la merveilleuse ville d'Oxford ! Capitale de la magie où les lapins se prélassent dans de somptueux hauts-de-forme, et où les piscines se remplissent de sang ! N'oubliez ni votre baguette ni votre maillot !

EN RÉSUMÉ

Avec un excellent scénario, de bonnes énigmes et une réalisation honnête, Gray Matter s'impose comme le jeu d'aventure de l'année. Un nouveau classique.

PLUS
- Très bonne intrigue
- Ambiance aux petits oignons
- Décors chaleureux
- Bande-son soignée

MOINS
- Persos raides
- Un peu facile

VERDICT 16/20

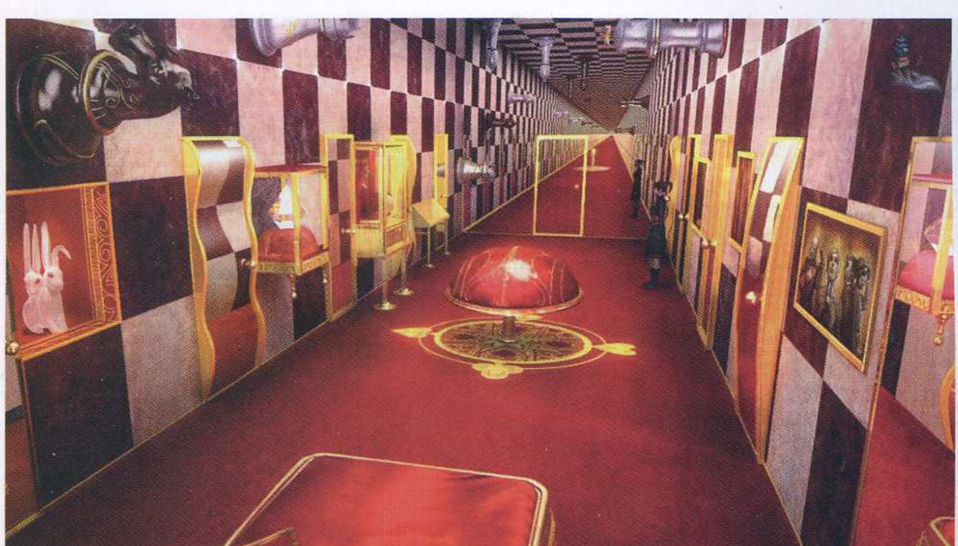
J'ai attendu Gray Matter comme les amateurs de rock'n roll attendent le prochain retour d'Elvis Presley : avec une foi inébranlable et la certitude qu'après lui rien ne serait plus pareil. À une époque, pour briller dans les soirées mondaines de Madame de Bellecourt, il était courant d'amuser de frivoles nymphettes ivres de Champagne en lançant un : « Mais chérie, le jeu d'aventure est mort depuis 1996 ! ». Encore aujourd'hui, n'importe quelle pizza/LAN héberge au moins un geek capable de soutenir une idée aussi absurde. Car c'est faux, terriblement faux. Entre les Nancy Drew : le Mystère du Caballo Maldito, les Sherlock Holmes et la Chaussette Trouée de Baker Street, on peut dire que nous sommes bombardés de jeux d'aventure à longueur d'année... littéralement ; et encore, je vous passe les Dexter The Game, ou autres médiocres CSI « The Wonderful Point & Click raté que même ta grand-mère elle va l'acheter tellement CSI c'est énorme ! ». Pourtant, malgré le nombre faramineux de titres que les éditeurs glissent en douce dans les rayons de votre supermarché du coin, les bons point & click demeurent rares. Qu'avons-nous eu de mémorable dernièrement ? Je vous le demande ! A Vampyre Story en 2008 ? So Blonde ? Runaway 3 ? Mouais... Ça manque d'envergure tout ça ! Voilà pourquoi aujourd'hui, j'attire votre attention sur Gray Matter. Car voyez-vous, nous tenons là un futur classique. Sans l'ombre d'un doute.

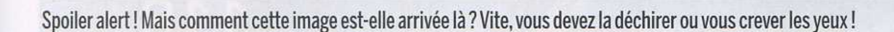
Une humilité royale

Ceci étant dit, pour moi le plus dur reste à faire. Comment vous vanter les mérites de ce jeu sans en dévoiler l'intrigue ? Je dirai que la force de Gray Matter réside en sa sobriété. Bon évidemment quand je parle de sobriété, je ne fais évidemment pas référence au scénario qui, lui, pioche sans vergogne dans tous les excès du fantastique en mêlant thriller et

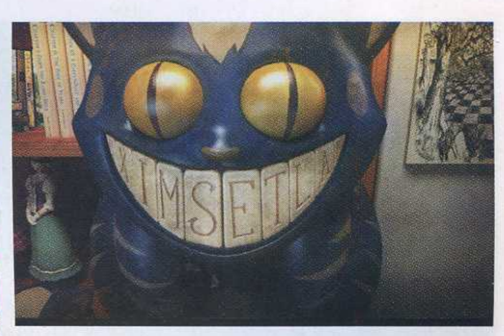


Ceci, lecteur, est un hôpital. Il n'engage pas vraiment à passer sur une table d'opération, mais il témoigne d'un travail artistique impeccable.





Spoiler alert ! Mais comment cette image est-elle arrivée là ? Vite, vous devez la déchirer ou vous crever les yeux !





Les scènes de narration sont « aquarellisées ».

magie, mais plutôt à la réalisation du jeu. C'est idiot, mais nous sommes dans une histoire grave, et les développeurs n'ont pas obligé Sam Everett, la jeune héroïne gothique du jeu, à sortir toutes les cinq secondes un trait d'humour foireux « pour s'attirer la sympathie du joueur ». Ses remarques sont justement dosées et du coup, contrairement à de nombreux titres du genre, font vraiment sourire. De même, je n'ai pas vu d'énigme bouche-trou de type « réparer l'ascenseur avec une chaussure taille 45 et un CD de Michel Jonasz ». Gray Matter ne mise ni sur le superflu, ni sur l'esbroufe. Il n'y a là que des dialogues plutôt bien écrits, un scénario prenant et surtout, bien construit avec des phases claires d'exposition, de découvertes, de soupçons, de doutes, etc. Il faut bien l'avouer : la moitié du génie de Gray Matter, c'est d'avoir commis peu d'erreurs. Développeurs, prenez-en de la graine.

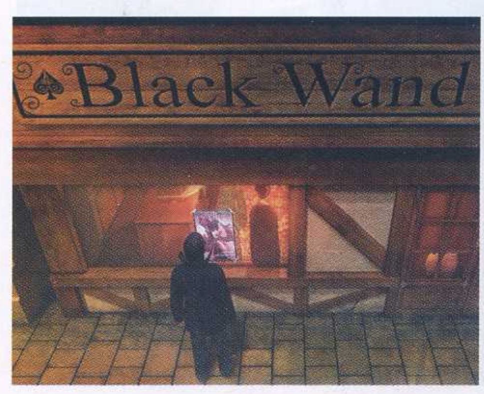
Lucky <3 Jane !

L'autre moitié de son génie, ben c'est le scénario de Madame Jane « Gabriel Knight » Jensen, qui nous embarque dans les pérégrinations de Sam Everett, star montante de l'illusion et de la magie. Sous les projecteurs, la jeune femme tatouée et percée se fait appeler Lady Byron et n'a qu'un but : rejoindre le très select Daedalus Club, où seuls sont admis les magiciens ayant réalisé une illusion publique spectaculaire. Son destin croise celui du Docteur Styles, un neurobiologiste masqué, jadis adulé par la presse, mais que désormais la rumeur prétend fou. En plus de ça, à Oxford, des fantômes rôdent et certains prétendent avoir vu saigner les murs de la ville. Conséquence de cette rencontre ou simple hasard ? Ça n'est pas moi qui vais vous le dire, mais en tout cas, les suspects sont nombreux et grâce à moult rebondissements scénaristiques, le suspense tient bon durant toute l'aventure. Il tient d'autant mieux que les énigmes « magiques » apportent un peu de fraîcheur et de mystère à l'ensemble. Voilà en quelques mots les qualités qui feront de Gray Matter un classique. Certes, il est un peu facile, ses doublages anglais ne sont pas toujours heureux et oui, l'incrustation troiday des persos fait parfois tache sur les beaux backgrounds 2D des artistes de WizarBox... mais au diable tout ça ! Gray Matter est le meilleur jeu d'aventure de 2010, un point c'est tout !

LUCKY POTTER

TOUT VA MIEUX

Si la bêta de Gray Matter que nous avions eu entre les mains était buggée et instable, la version finale du jeu s'avère plutôt propre. Son code dégage toujours un petit quelque chose de « fragile » mais ne plante plus. Même sa protection Securom ne fait plus de caprices ! Pour tout vous dire, on ne peut pas reprocher grand-chose à ce jeu (assez peu gourmand), si ce n'est un pathfinding parfois hasardeux. On fera avec hein ?



Cet homme de dos est le second héros de notre aventure.



L'interface vous signale quand deux objets peuvent être combinés. Le jeu en devient un peu simple, mais plus agréable.



N'espérez même pas distancer les concurrents IA, cela n'arrivera jamais.

Genre Course
Éditeur Electronic Arts
Développeur Criterion
Âge conseillé 7+
Site http://hotpursuit.needforspeed.com
Prix 50 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée Processeur double cœur à 1,8 GHz, 1,5 Go de Ram, Carte vidéo 256 Mo
Texte & voix en français

DE LA POURSUITE DANS LES IDÉES

Need for Speed : Hot Pursuit

Je ne sais pas si vous avez remarqué, mais les flics qui prennent en chasse les chauffards font également d'invraisemblables excès de vitesse. Alors, j'aimerais comprendre pourquoi personne ne les poursuit, eux ?

Il ne me reste plus que deux kilomètres à parcourir. Je roule au volant d'une surpuissante Mac Laren sur une belle route très sinueuse située en bordure de montagne. Les virages s'enchaînent, je ne lâche pas l'accélérateur, seulement un petit coup de frein de temps en temps pour faire partir mon bolide en dérapage afin de ne pas aller m'emplafonner dans le rail de sécurité. Devant moi, deux concurrents tiennent à préserver leur position et roulent, eux aussi, à tombeau ouvert. Derrière nous, d'autres concurrents s'accrochent, accompagnés de flics zigzaguant à toute allure dans le trafic pour nous mettre le grappin dessus. L'un d'entre eux joue aux autos tamponneuses avec l'arrière de ma bagnole et me déséquilibre. Je ne lâche rien, contrôle tant que je peux et parviens à déborder mes deux adversaires pour les laisser se débrouiller avec la maréchaussée. Les yeux rivés sur le rétroviseur central, je me positionne devant toute voiture tentant de me dépasser et franchis la ligne d'arrivée en tête, exténué mais fier du travail accompli. Et déjà, j'envisage sérieusement de sauter dans une voiture de police pour me venger et pour faire passer l'envie à tous ces chauffards de recommencer leurs conneries. Pas de problème, ce nouveau volet de Need for Speed me le permet en proposant deux carrières en une. De quoi rendre à la franchise ses lettres de noblesse ? Oui et non.

Need for Speed Paradise

Pour ce nouvel opus, Electronic Arts a fait appel au studio Criterion, célèbre pour son extravagante série Burnout. Du coup, il était légitime de craindre du développeur britannique qu'il ne saisisse pas toute l'essence d'un Need for Speed. En même temps, vu que la franchise semble avoir perdu tout sens logique depuis plusieurs années, l'important est surtout de savoir s'ils sont parvenus à nous sortir un bon jeu. Et la base est plutôt alléchante ! Tout d'abord, les deux carrières se présentent à travers la carte de Seacrest County, le monde dans lequel on va évoluer. À partir de là, on peut soit jouer toutes les épreuves de police (intervention sur site dans un temps limité, capture d'un seul fou furieux ou arrestation de plusieurs chauffards en pleine course) ou de hors la loi (contre-la-montre, courses ou duels en un

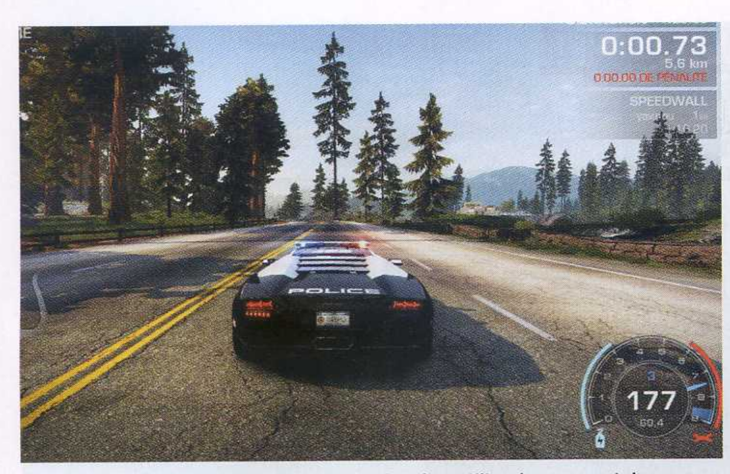
EN RÉSUMÉ

Le meilleur Need for Speed arcade depuis Most Wanted manque toujours cruellement d'identité tout en relevant plutôt bien la barre. C'est déjà pas mal !

PLUS
- Graphiquement sublime
- Le multijoueur
- Flic ou voyou

MOINS
- Gameplay bancal
- Difficulté mal dosée
- Chutes de framerate

VERDICT 14/20

Pour obtenir l'or pendant les contre-la-montre de police, utilisez les raccourcis !



Les armes disponibles (herse, brouilleur, IEM) se révèlent plus spectaculaires qu'utiles.

« Les voitures sont lourdes et répondent toujours avec un temps de retard. »

contre un), soit un seul des deux camps si on le souhaite. Plus on progresse, plus on gagne des sous, de véhicules (Lamborghini, Aston Martin, Mac Laren, Corvette...) et de nouvelles épreuves. Un cheminement classique qui n'empêche pas de penser que tous les éléments semblent réunis pour nous offrir une belle expérience de jeu. Sentiment encore renforcé par les premiers tours de roue dans des décors sublimes, pleins de détails, de couleurs et d'effets de lumière. Certaines épreuves se déroulent de nuit, d'autres sous la pluie ou en plein soleil avec de superbes passages forestiers plus ombragés et le seul mot qui vient à l'esprit quand on pense à la partie technique n'est autre que : bluffant.

Burnout Pursuit

En revanche, côté gameplay, si l'impression de vitesse démentielle et les sensations sont bien là, les voitures sont lourdes, très lourdes et répondent toujours avec un temps de retard qui oblige à anticiper chaque virage. Ce ne serait d'ailleurs pas un problème si le jeu se voulait réaliste ! Mais voilà, Hot Pursuit est un jeu 100 % arcade, ultra-rapide et très bourrin dans son approche, avec des concurrents qui ne font aucun cadeau et, si les grosses erreurs sont permises, l'intelligence artificielle négocie les virages avec une habileté impossible à reproduire par le joueur. C'est à ce point flagrant que les concurrents passent leur temps à nous attendre dans les lignes droites. Pire, la difficulté varie, suivant les épreuves, du simple au triple. Enfin, on se lasse vite de parcourir des routes qui se ressemblent toutes et dont un raccourci sur deux est une escroquerie destinée à vous faire perdre du temps. Fort heureusement, les missions de police restent assez fun à jouer, surtout celles où l'on nous demande d'éradiquer plusieurs concurrents en les défonçant à la manière d'un vieux Chase HQ. Bref, loin d'être un mauvais titre, ce Hot Pursuit a littéralement le cul entre deux chaises et manque d'une identité forte. Est-ce un Burnout déguisé ou un digne héritier de Need for Speed ? Il aurait peut-être mieux valu choisir un angle fort au lieu de vouloir fusionner deux univers si différents.

YAVIN

TRUCS ET ASTUCES

Pensez à rouler à contresens pour recharger au maximum votre jauge de nitro que vous n'utiliserez pas dans les lignes droites mais plutôt pour reprendre de la vitesse en sortie de virage ou lors des passages via les raccourcis. C'est bien souvent la seule solution pour ne pas se faire dépasser par l'IA.



Le plus beau jeu d'arcade du moment ? Sans aucun doute !





La carte principale sur laquelle vous choisirez vos épreuves.

Genre RPG
Éditeur Topware Interactive
Développeur Reality Pump
Âge conseillé 16+
Site www.twoworlds2.com
Prix 50 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 2.0 GHz, 4 Go de Ram, NVIDIA 8800GTX 512 Mo
Texte & voix J'ose à peine vous dire « en français »

EN RÉSUMÉ

L'exemple parfait d'un rendez-vous manqué : de bonnes idées de départ, un univers plutôt sympathique, malheureusement desservis par une mise en œuvre calamiteuse.

PLUS

- Un monde très ouvert
- Un système de sorts innovant
- Globalement de bonnes idées...

MOINS

- Mais tellement mal exploitées
- L'IA... OMG !
- Amis francophones, fuyez !

VERDICT 12/20

NON, NON, NON, NON, JE N'AI PAS CHANCHÉ !

Two Worlds II

Une fois encore, les gars de Reality Pump remportent la palme de la localisation française la plus pourrie de l'année. Alors ressortez vos cours d'anglais, et répétez après moi : « Ze katte ise ine ze kitcheun »...

Jouer à Two World II, c'est un peu comme revenir à la maison après trois ans d'absence pour découvrir que rien n'a vraiment changé. Le monde d'Antaloor est toujours au bord du chaos, le héros bat toujours la campagne pour tenter de remettre la main sur son idiote de sœur, et les doublages français sont toujours aussi moisis. Quoiqu'en fait, non... Entre intonations ridicules et répliques mollassonnes, cette cuvée 2010 a réussi à faire pire que la précédente. Je ne voudrais pas m'avancer, mais si jamais il devait y avoir une suite à cette suite, je conseillerais volontiers aux développeurs d'économiser quelques euros en frais de doublage, pour se contenter d'un simple sous-titrage. Et tout cet argent ainsi récupéré pourrait servir, je ne sais pas moi, à combler les nombreux problèmes de gameplay que leur titre affiche, par exemple ? Bon... Trêve d'ironie : je ne vais pas m'en cacher plus longtemps, Two Worlds II ne me laissera pas un souvenir impérissable ! Un constat que je ne fais pourtant pas de gaîté de cœur, car au contraire de Spellbound, qui avait préféré sacrifier le fond pour la forme sur son Gothic 4 au point d'en faire un jeu vide d'intérêt, Reality Pump propose un RPG rempli de bonnes idées. Malheureusement, nos amis polonais n'ont visiblement pas eu le temps ou les moyens de leurs ambitions.

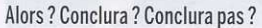
L'équilibre est une force...

Et c'est exactement ce qu'il manque à Two Worlds II ! Prenez le fait de pouvoir monter à cheval, par exemple. De prime abord, et considérant les surfaces de terrain à explorer, la nouvelle semble plutôt bonne. D'autant qu'en plus de soulager nos petits pieds fatigués, la bête pourra servir d'armoire de stockage. Pratique, n'est ce pas ? Eh bien non ! C'est pénible ! Pénible, parce qu'on est obligé de cliquer en permanence sur le bouton droit de la souris pour maintenir une allure décente ! Pénible, également, parce que ce nouvel espace de stockage est séparé du reste de votre inven-



C'est quoi le programme aujourd'hui ? Dominer le monde ? Pffff, encore !





Alors ? Conclura ? Conclura pas ?





Clic... Clic... Clic... Clic... Clic... Clic... Clic....

taire, vous obligeant à des réorganisations fastidieuses en cas de vente en gros. Et si l'exemple peut vous paraître assez anecdotique, il est pourtant bien représentatif du principal reproche que l'on peut faire au titre de Reality Pump : derrière chaque élément de gameplay intéressant se cache un équilibrage ou une intégration complètement à la ramasse. Et pour vous en convaincre un peu plus, regardez du côté du système de progression... Les différentes compétences accessibles sont réparties en six catégories (magie, crafting, assassinat, aptitudes physiques et psychiques, arts guerriers), et leur développement est entièrement laissé à l'appréciation du joueur. Et franchement, au début, on y croit ! Notamment parce que la phase de tuto réussit parfaitement à mettre en valeur toutes les possibilités offertes, en nous proposant d'aller discrètement occire un garde posté en faction, ou de jouer les archers snipers pour couvrir la retraite de nos alliés. Mais une fois lâché dans le grand bain, c'est une tout autre partition qui va se jouer.

Tête à claques

Ainsi, l'assassin n'aura que trop rarement l'occasion de s'exprimer, les donjons n'étant tout simplement pas pensés pour autre chose qu'une approche directe. Même remarque pour les archers ou les mages : ces derniers vont vite déchanter en découvrant que les boss ne connaissent souvent rien d'autre que le corps à corps brutal, dans des salles closes et aussi exiguës qu'un placard à balais. Seul rayon de soleil dans leur triste vie d'aventuriers : l'IA, absolument lamentable, ou les bugs de collisions, qui empêcheront certains adversaires un peu trop grassouillets de les rejoindre au corps à corps, leur sauveront régulièrement la mise. Bref, on sent qu'il y a du potentiel, mais la mise en œuvre manque clairement de panache. Et même si le monde à explorer reste très ouvert, et le système de magie, où le livre de sorts laisse la place à un deck façon Magic, fait forte impression, on a du mal à pardonner tous ces écarts. Cela dit, les RPG n'étant pas légion en cette fin d'année, les plus impatients d'entre vous pourront peut-être trouver là de quoi occuper leurs mornes soirées d'hiver. Enfin bon... faudra vraiment avoir faim.

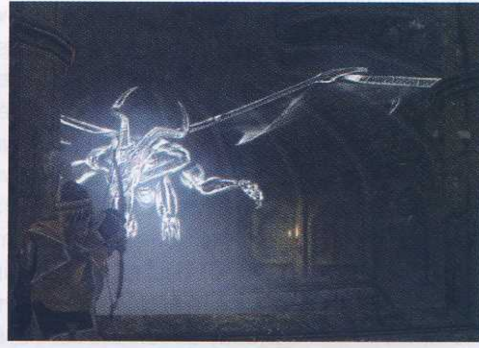
KRACOUKAS

DANS LA FAMILLE TWO WORLDS, JE VOUDRAIS...

Two Worlds II s'est doté d'un nouveau système de magie baptisé « DEMON », et fonctionnant sur le principe d'un jeu de cartes. Pour lancer un sort, il suffit de piocher deux cartes, l'une indiquant le type de magie voulue, et l'autre précisant la forme du sort (sur une personne ou une zone). Plus le niveau du personnage augmente, plus les options se multiplient, avec la possibilité de rajouter des effets, comme la paralysie, ou l'empoissonnement.



L'araignée veut me croquer, mais un bug de collision l'en empêche.

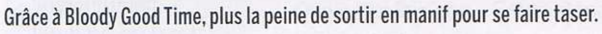


Merci qui ? Merci le bug de collision (et l'IA pourrie, aussi) !



Ils voudraient fuir, mais un bug de collision les en empêche !





Grâce à Bloody Good Time, plus la peine de sortir en manif pour se faire taser.





Graphiquement, BGT s'inspire beaucoup de TF2. Tant mieux !

Genre FPS / Murder Party
Éditeur Ubisoft
Développeur Outerlight
Âge conseillé déconseillé aux - 16 ans
Site bloody-good-time.ubi.com
Prix 5 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 2 GHz, 1,5 Go de Ram, carte graphique 256 Mo
Texte & voix en français

LA VENGEANCE DE THE SHIP

Bloody Good Time

En temps normal, je sais à l'avance quelle note je vais donner à un jeu quand je commence à en rédiger le test. Pour le coup, aujourd'hui, c'est tout le contraire.

Avant toute chose, je tiens à dédier ces premières lignes à un studio qui nous a quittés beaucoup trop tôt. Repose en paix, Outerlight ! Comment ça, des biscuits allégés en matière grasse ?! Vous ne connaissez donc pas Outerlight ? Allez, un petit effort, je suis certain que vous avez déjà entendu parler de The Ship, le murder party sorti en 2006 et qui s'était tapé un cruel 2/10 dans le Joystick n°187. Bon, eh bien dites-vous que ce sont les mêmes qui ont accouché de Bloody Good Time, quelques semaines seulement après avoir mis la clé sous la porte. Cela n'étonnera par conséquent personne si BGT reprend les mêmes ficelles que son aîné : un bon murder party des familles (concept toujours aussi cool) dans lequel chaque joueur a une proie à éliminer, mais également un chasseur à ses trousses.

Petite tuerie entre amis

Tel un Death Pote à la recherche de pages non rendues pour boucler un numéro, vous devrez faire preuve de ruse et de malice pour parvenir à vos fins. N'ayez aucun scrupule au moment de planter un couteau dans le dos de vos victimes, mais gardez toujours l'œil ouvert : des caméras ainsi que des agents de sécurité (incarnés par des bots) rodent sur chacune des trois maps jouables, et ils vous courront aux trousses, un taser à la main, en cas de flagrant délit. Cela dit, pas de quoi s'inquiéter, car contrairement à The Ship, Bloody Good Time est extrêmement accessible et facile à prendre en main. On doit à ça une interface très riche en informations (peut-être même trop), mais aussi à un style graphique au poil de loutre : coloré, original et parfaitement animé, tout est clair et bien indiqué. Des efforts à saluer, tout comme la VF intégrale ainsi que le choix d'Ubisoft de vendre BGT pour seulement 5 euros (soit une map et demie pour un DLC de Modern Warfare 2). Mais un prix pareil, c'est aussi et surtout un triste aveu de la part de l'éditeur : avec un concept si peu populaire auprès des joueurs et l'obligation de s'affronter entre amis pour savourer pleinement le titre, vendre Bloody Good Time a plus de 10 euros aurait certainement valu au jeu une mort aussi précoce que celle de son feu développeur.

SHUA

EN RÉSUMÉ

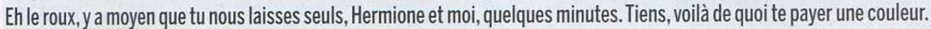
Bloody Good Time est un bon petit jeu qu'il vous arrivera de lancer de temps en temps pour jouer avec vos potes. Pour le prix dérisoire auquel il est vendu, c'est déjà pas si mal.

PLUS
- Un murder party, ça change !
- Le style cartoon et l'ambiance
- Vendu au prix d'un Happy Meal

MOINS
- Moins technique que The Ship
- Un peu radin en maps
- J'espère que vous avez des amis

VERDICT 15/20





Eh le roux, y a moyen que tu nous laisses seuls, Hermione et moi, quelques minutes. Tiens, voilà de quoi te payer une couleur.





Même en 1680x950, ça pique les yeux.

Genre Action/Aventure
Éditeur Electronic Arts
Développeur EA Bright Light
Âge conseillé 12+
Site http://harrypotter.ea.com
Prix 50 euros environ
Sortie disponible
Configuration recommandée CPU Dual Core 2.0 GHz, 1.5 Go de Ram, Carte graphique 256 Mo
Texte & voix en français

PAS DU TOUT STUPEFIANX

Harry Potter et les Reliques de la Mort – Première partie

S'il y a bien un background auquel je n'accroche pas, c'est celui d'Harry Potter. Désolé, mais la magie, la vraie, on l'apprend pas dans une école miteuse remplie de roux. Mais comme tout le monde semble pris dans cette mode des sorciers, notamment depuis la sortie en salle d'Harry Potter et les Reliques de la Mort – Première partie, je suis prêt à prendre sur moi pour trouver ce « je ne sais quoi » qui vous fait tant aimer la saga… Attendez, « Première partie » ? EA sort son jeu en deux parties, c'est bien ça ? Eh bien, on ne recule devant rien pour se couvrir les parties de caviar de nos jours. On va quand même rester intègre et jouer le jeu, après tout, il y a peut-être quelques développeurs qui croient en leur titre, en mettant tous leurs espoirs dans la popularité de la franchise et en se disant que ce qui importe dans HP, c'est l'histoire !

Harry Naqueur

Franchement, après y avoir joué le temps d'une soirée (suffisant pour arriver au bout de l'aventure, normal), j'ai toujours rien pigé au scénario. Qui veut de mes ellipses narratives ? Elles sont belles, pas chères, vous ne le sentirez même pas, un véritable prout à la messe. Quand on passe d'une incursion dans Londres à une aventure au cœur d'une cave infestée de dragons, on se demande où est la logique. Certes, les fans s'y retrouveront sans problème, ça ne fait aucun doute, mais pour nous, pauvres moldus, point de salut. Mais bon, il y a toujours un moyen de rendre la magie fun dans un jeu vidéo. Figurez-vous qu'EA Bright Light a même réussi à se foirer sur le gameplay. Les « baguette-fights » se résument à appuyer frénétiquement sur la gâchette, les phases d'infiltration sont plus molles que les fesses de Mireille Darc (aujourd'hui), et cerise sur le gâteau, c'est tout moche. C'est à se demander si Harry Potter et les Reliques de la Mort – Première partie (faites plus long la prochaine fois) a d'autres arguments que son nom. J'en vois bien un : les clochards magiques rencontrés au détour d'une décharge. C'est marrant ça, les clochards magiques.

YSESEN



Sérieusement, n'achetez pas mon jeu.

EN RÉSUMÉ

On est en face du plus mauvais épisode de la saga HP, et de loin. Un opus bien bâclé que vous éviterez d'acheter, sauf si vous êtes collectionneur de bouses ou si vous voulez vous faire un nouvel ennemi.

PLUS
- Emma Watson
- Fidèle au film
- Court, ouf

MOINS
- Il y en a trop
- Pour n'en citer
- Que seulement trois

VERDICT 05/20



Pour les bombardements, la vue externe s'impose.

Genre Simulateur de vol
Éditeur Iceberg Interactive
Développeur Gaijin Entertainment
Âge conseillé 7+
Site www.airwargame.com//eng
Prix 30 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 2.4 GHz, 1 Go de Ram (2 sous Vista), carte graphique 256 Mo
Texte en français **& voix** en anglais

LES AILES DE LA GLOIRE

Wings of Prey

Je t'aime, Wings of Prey. Avec toi, j'ai redécouvert le plaisir simple de voir les Allemands qui pleurent « Mama » en sautant de leurs Junkers en flammes.

Faut-il donc ne compter que sur les Russes pour espérer des titres PC de qualité ? Sorti il y a un peu moins d'un an en dehors de nos frontières, Wings of Prey est LE jeu de combats aériens que l'on attendait depuis Il-2 Sturmovik. Se concentrant sur le front européen, il propose une quinzaine d'avions alliés, de l'américain A-20G au britannique Spitfire, en passant par le rustique Yak-3 soviétique (une extension téléchargeable « Wings of Luftwaffe » propose également 10 missions aux commandes d'avions allemands, dont le Me 262 « Schwalbe »). Si l'on ne ressent pas trop la différence en mode Arcade, le comportement et la répartition des masses sont très distincts d'un coucou à l'autre quand on attaque le mode Simulation, le mode Réaliste étant celui où les mordus commencent à jongler avec la richesse de l'essence et les stabilisateurs de queue.

La guerre vue du ciel

La campagne débute avec la Bataille d'Angleterre, continue avec Stalingrad puis nous emmène au-dessus de la Sicile, des Ardennes et de l'Allemagne. On a ainsi droit à 20 missions pendant lesquelles on a le loisir d'observer un moteur graphique et une localisation des dégâts qui font des merveilles : deux balles dans l'empennage et la gouverne répond très mal, une rafale dans le nez et votre monomoteur est en surchauffe. Il ne manque rien à notre bonheur, même pas les taches d'huile sur le cockpit quand on se trouve dans le sillage d'un avion endommagé. Il n'aurait finalement fallu que deux choses à Wings of Prey pour faire un sans-faute : un peu plus de contenu, et surtout, un écart moins colossal entre le mode Arcade où l'on s'ennuie ferme tant tout est trop facile, et le mode Simulation où les non-initiés risquent de décrocher rapidement, au propre comme au figuré. Le mode Arcade, supposé être une introduction vers les modes de jeu plus corsés, s'apparente en réalité à du tir au pigeon, alors qu'en mode Simulation, abattre le moindre bombardier bimoteur ou larguer une bombe sans se cracher relève de l'exploit. À bon entendeur.

SAVONFOU

EN RÉSUMÉ

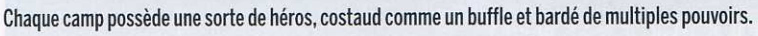
Mon engouement pour Wings of Prey est-il dû à l'absence de bon simulateur de vol depuis des lustres ? La réponse est non. On a là une simulation solide dans un enrobage graphique de qualité. Rien à redire.

PLUS
- Très beau
- Dégâts bien localisés
- Simulation pointue

MOINS
- Missions peu variées
- Limité à l'Europe
- Le cul entre deux chaises

VERDICT 15/20





Chaque camp possède une sorte de héros, costaud comme un buffle et bardé de multiples pouvoirs.





Certaines cartes invoquent des sorts de zone, du type pluies de pierre.

Genre Stratégie
Éditeur Petroglyph
Développeur Petroglyph
Âge conseillé 12+
Site www.guardiansofgraxia.com
Prix 10 euros sur Steam
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, carte vidéo 256 Mo
Texte & voix en anglais

UNE CARTE À JOUER ?

Guardians of Graxia

À la croisée du jeu de cartes et du jeu de plateau, Guardians of Graxia nous conte la belle histoire de dragons et de nains passionnés par la pelote basque. Joie !

Soyons clairs, Guardians of Graxia n'est qu'un panachage de concepts, de mécaniques et d'univers que le jeu vidéo (ou de plateau) se traîne depuis la nuit des temps. Prenez n'importe quel jeu de stratégie au tour par tour, Fantasy Wars ou Might & Magic, avec une carte façon damier, ajoutez-y un peu de piquant en donnant la possibilité de jouer des cartes avant, pendant et après les combats, comme dans Magic : The Gathering (avec des notions de « mana »), et saupoudrez le tout avec un univers Fantasy et ses dragons, ses gobelins, ses chevaliers, ses trolls, ses squelettes... Voyez ? Et pour ne pas qu'on dise de votre jeu qu'il n'invente rien de chez rien, réfléchissez deux secondes à une ou deux idées origi... bah non, pas la peine, vous embêtez pas, livrez le tout à un prix abordable et retournez vous mettre minable au squash, parce que le squash, c'est bon pour votre condition physique.

Un bon titre qui déçoit

Soyons clairs à nouveau, Guardians of Graxia appartient à la catégorie des bons petits jeux à pas cher. Le concept tient largement la route, procure de bons moments, exige de vous des méninges en pleine forme, et dévoile un peu plus de sa profondeur à chaque partie : les unités disposent de plusieurs pouvoirs spéciaux, la nature du terrain confère divers bonus à ses occupants... Les subtilités sont nombreuses, même si le pool de cartes et unités (240 à ce jour) est assez restreint. Quant aux graphismes, si la map est assez basique, les unités, animations et effets sont très réussis. Mais Petroglyph aurait pu bien mieux faire. Le tutorial, un modèle de médiocrité, rebutera les moins courageux. Il y a aussi cette interface, assez mal foutue, qui ne donne pas toujours toutes les informations dont on aurait aimé disposer. Et pourquoi n'a-t-on pas la possibilité de construire son paquet de cartes, aspect ô combien intéressant ? Enfin, même si le studio américain annonce déjà qu'il y aura du contenu supplémentaire, c'est pour le moment un peu léger, surtout qu'il n'est pas possible de se mesurer à un adversaire humain... Pour 10 euros, passe encore, mais je persiste à croire qu'avec un peu plus de travail/ambition, Guardians of Graxia aurait pu devenir un vrai coup de cœur.

SUNDIN

EN RÉSUMÉ

Un jeu à mi-chemin entre jeu de cartes et jeu de plateau qui se révèle mi-figue mi-raisin. La mécanique fonctionne mais le jeu souffre de lacunes en termes de contenu, prise en main et interface.

PLUS
- Beau
- Plein de subtilités à découvrir
- Des retournements de situations

MOINS
- Pas de multi
- Contenu limité
- Prise en main délicate

VERDICT 13/20



Astucieux que ce système qui permet de voir les ennemis alentour, mais la difficulté du jeu s'en ressent. Préférez les niveaux les plus élevés pour une meilleure expérience.

Genre TPS
Éditeur Activision
Développeur Bizarre Creations
Âge conseillé 16+
Site www.bloodstonegame.com
Prix 50 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée Core 2 Duo 1.80 GHz, 1 Go de Ram (2 sous Vista), carte graphique 256 Mo
Texte & voix en français

UN BOND EN AVANT, PUIS DEUX EN ARRIÈRE

Blood Stone 007

Conspiration internationale, arme biochimique, Lamborghini et femmes fatales, ce nouveau James Bond ne recule devant rien... sauf peut-être un testeur de jeux vidéo.

Athènes, Istanbul, Bangkok, Monaco... Y a pas à dire, le James Bond de Bizarre Creations (Blur, PGR) nous fait voir du pays. Partout, pourtant, la mission reste la même pour notre so British James Bond, modélisé plus ou moins bien sous les traits de Daniel Craig : botter les fesses des sales types. Et des sales types dans la vie, votre mère vous l'a bien assez répété : il y en a un paquet. En vue TPS, vous allez donc passer le gros de votre temps à plomber/ éviscérer/étrangler des centaines de mecs plus ou moins liées à cette gigantesque machinerie. Parce que vous le valez bien, et que le studio britannique en connaît un rayon dans ce créneau, vous participerez également à des courses-poursuites (sur mer, terre et air) que je qualifierai de visuellement très convaincantes. Un bel effort, mais un effort vain, mon cher Bond.

Et l'amour dans tout ça ?

Évidemment, je pourrais être plus cool avec Blood Stone. Sucer un Cachou Lajaunie, écouter du Funk et vous parler des décors variés dans lesquels va se balader notre Bond (urbains ou ruraux, animés ou déserts) ou encore des fonctionnalités hi-tech du mobile de notre agent secret, qui lui permettent de trouver son chemin et de repérer les ennemis dans son périmètre. Oui, je pourrais. Je pourrais aussi gagner au Loto, mais faudrait d'abord que j'y joue. Et pour l'heure, j'ai plutôt envie de vous signaler que le QI des IA avoisine celui du bulot, que la maniabilité est parfois lourde (le couvert est pas toujours bien géré), que les fusillades manquent d'envergure ou que le « tir de la noobasse », un shoot assassin quasi-automatique (que l'on acquiert en éliminant les types au corps à corps) est une insulte à votre talent. Sans être foncièrement mauvais, Blood Stone sent le jeu développé sans amour et sans grande inspiration, trop classique et trop mal équilibré, qui se repose essentiellement sur un univers. Gardez vos 50 euros pour jouer au Loto. Et si vous gagnez, pensez à moi. Bah, oui.

SUNDIN

EN RÉSUMÉ

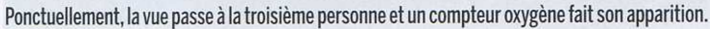
Blood Stone n'est pas tout moisax, mais mieux vaut garder son argent pour me faire un beau cadeau de Noël. On a là un TPS médiocre qui, malgré le charisme de son héros, ne restera pas dans les annales.

PLUS
- Courses-poursuites sympas
- Pas prise de tête
- Décors variés

MOINS
- Pas beau
- Pas dur
- Pas excitant pour un sou

VERDICT 10/20





Ponctuellement, la vue passe à la troisième personne et un compteur oxygène fait son apparition.





Une des deux nouvelles armes de cet épisode : le Link Gun.

Genre Action
Éditeur Team17
Développeur Team17
Âge conseillé 16+
Site www.team17.com
Prix 9 euros environ sur Steam
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 2 GHz, 1 Go de Ram, carte vidéo NVIDIA 6800+ ou ATI Radeon X700+
Texte en français **& voix** en anglais

UN TROISIÈME ÉPISODE DÉCENT

Alien Breed 3 : Descent

La série Alien Breed se termine et mes problèmes de somnolence au travail aussi. Est-ce que ce troisième épisode aura fait passer ma tension sous les 4 ? Réponse.

Dans la vie, il y a des signes qui ne trompent pas. Alors que je commençais le test du dernier épisode de la trilogie Alien Breed, Savonfou, assis non loin de moi, fredonnait du Guy Marchand. « Destinée. Inutile de fuir ou de lutter. C'est écrit dans notre destinée. Tu ne pourras pas y échapper... ». Sacré Guy. Il avait raison. Je devais tester le dernier épisode d'une série qui ne m'a pas passionné pour un sou (11/20 et 12/20 pour le premier et le second épisode). C'était ma destinée. Trop simple dans ses mécaniques, trop peu de possibilités évolutives (une amélioration par arme...), trop peu de loot, trop peu de diversité dans le bestiaire ennemi, les armes ou les décors... Pas de doute, j'étais parti pour une (ou deux, à cause des assoupissements) après-midi à végéter sur le titre de Team17. Il ne me restait plus que Guy. « Destinée. Encore une fois le cœur déchiré. Je suis un clown démaquillé... »

Du rythme, les gars, du rythme !

La première heure de jeu n'a fait que renforcer ce sentiment. Comme dans les deux premiers opus, on passe son temps à éteindre et allumer des consoles en tous genres : de commande d'écluse, de niveau d'eau, d'alimentation, de commande de conduit, de gyrolaser externe... JÉSUS, SAUVE-MOI ! Comme exaucé par ce vœu pieu, petit à petit, j'ai pris mon mal en patience et j'ai savouré les rares bons moments de Descent : le rire saturé de votre ennemi juré à tous les coins de couloir, les quelques passages en vue à la troisième personne, les graphismes soignés... Pas de quoi se taper la tête contre les murs, attention, mais cet épisode 3 m'a semblé un peu meilleur que les autres, dans son intensité, dans sa diversité et même dans ses rares dialogues, plus saignants que précédemment. À la limite, il n'aurait fallu que celui-là, à 8 euros et puis basta. Se pose alors la question (que l'on posera plus en détail dans un prochain numéro) de la série épisodique, ses avantages et ses limites. Et puis Guy Marchand quand même, pourquoi n'a-t-il pas percé dans la chanson ? Savon, dis, tu le sais toi ?

SUNDIN MARCHAND

EN RÉSUMÉ

La série Alien Breed se termine mieux qu'elle avait commencé. On reste néanmoins sur un titre bien trop mou et aux mécaniques bien trop simplistes pour convaincre, même pour 10 euros.

PLUS
- Visuellement sympa
- Bonne ambiance
- Guy Marchand

MOINS
- On n'est jamais assailli
- On n'est jamais étonné
- Toujours ce manque de loot...

VERDICT 12/20



NEWS 80
Savonfou, le chasseur de scoops, nous ramène une interview de Pomf et Thud, les commentateurs rois de la scène SCII.

Édito

PAR LUCKY

Mauvais parent

Un jour, votre gosse de 4 ans vous revient de l'école barbouillé de feutre jusqu'aux oreilles et vous tend fièrement un atroce gribouillage dénué de tout sens de la perspective, où semble-t-il un être vaguement humanoïde et passablement anorexique joue avec ce qui semble être un ballon. Voyant des fleurs, maman décide que le petit doit prendre des cours de dessin pour exprimer sa poésie, ce que papa refuse à grands cris et s'exclame qu'il faut inscrire ce môme dans un club de foot au plus vite. Pour l'avenir d'un innocent, l'un des deux doit céder. Ainsi, Lucasarts, propriétaire de la licence Star Wars, a cédé à Electronic Arts les droits de distribution et d'édition du Star Wars Old Republic développé par son studio Bioware. S'il est bon de centraliser tout le marketing du jeu au sein d'une même boîte, EA est-il un bon parent ? Rappelons pour mémoire qu'il est l'éditeur qui a lâchement abandonné Warhammer Online à son sort en le retirant récemment du marché coréen, et qu'aujourd'hui encore, il ne fait rien pour que Bioware embauche un chargé de comm francophone. Si EA a déjà abandonné un de ses gosses, faut-il vraiment lui en confier de nouveaux ?





Rumeur & Business ■ Halo, Titan ?

World of Halo

À l'heure d'internet et des smartphones 3G relayés par satellites, rien ne court plus vite que la rumeur. Celle qui nous intéresse aujourd'hui a balayé la toile début décembre quand le planning des jeux Blizzard s'est mystérieusement retrouvé sur la homepage du site MMOgamesite.com. En un rien de temps, la planète entière semblait ne parler que de l'énigmatique StarCraft II Phoenix, annoncé pour 2011, des deux extensions de Diablo III, du film World of Warcraft ou de sa cinquième extension prévue pour fin 2014. Ridicule, me disais-je. N'importe qui a pu créer ce document. Le site MMOgamesite, un fanboy, un concurrent de Blizzard, mon voisin ou même son chien (il a un regard très intelligent, parfois, je crois qu'il me parle). En l'absence de source, prendre ces dates pour argent comptant serait aussi absurde que d'affirmer que Jésus était un raptor. Seulement voilà, le 2 décembre 2010, sans donner la moindre explication à son geste, le studio californien décapite le jeune Ye Weilun, grand manitou de la branche Blizzard China. Auprès des joueurs, ce licenciement silencieux ne fait que donner du crédit à cette fuite. Du coup, gros barouf sur la toile. À la fin de ce planning figure un jeu répondant au nom de code Titan. Tout le monde s'accorde à dire qu'il sera le nouveau MMO de la firme, mais quel MMO ? La rumeur prétendait jusqu'à présent qu'il s'agirait d'un FPS, et aujourd'hui, tout semble le confirmer. Rappelons pour la petite histoire que Titan était également le nom de code du Halo MMO qui avait été annulé chez Ensemble Studios, jeu qui était présenté par son responsable Dusty Monk comme « un titre capable de rivaliser avec World of Warcraft ». Petit à petit les pièces du puzzle se mettent en place, et s'il est évident que les Blizzard boyz ne développent pas un Halo, nous les savons assez friands de références pour supposer que leur Titan cache un MMOFPS qui aurait lui-même pu enterrer un éventuel Halo MMO. Cela dit, maintenant que j'y pense, il n'est dit nulle part dans la bible que Jésus n'était pas un raptor… Mince.

> Il n'est dit nulle part dans la bible que Jésus n'était pas un raptor.



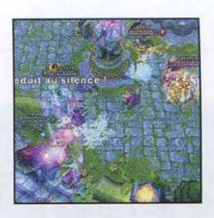
NEWS 82

Ysesen vous a concocté une petite sélection de mods en vrac pour Fallout New Vegas. On dit merci qui ?



TRY AGAIN 86

F1 2010 a bénéficié d'une update si fantastique que Yavin ne vient plus au bureau. Pourquoi ? Réponse en deux pages.



AU SECOURS 88

Sundin vous éclaire sur les mystères des parties All Mid All Random, très à la mode sur LoL ces temps-ci.

Stargate Worlds ■ Le portail vers nulle part

Error 404



Cheyenne Mountain est un studio fondé en 2005 grâce aux finances d'investisseurs tiers, dans l'optique d'adapter en MMO la célèbre licence Stargate (achetée à prix d'or à la MGM). Hélas, Stargate Worlds s'est avéré être un insondable gouffre monétaire ayant englouti plus de 100 millions de dollars sans donner ne serait-ce que l'ombre d'un jeu. En février 2010, l'inévitable a donc été inévité : le studio tombe en faillite. Pour ne pas laisser tant de travail sombrer dans l'oubli, nombre de ses employés ont fondé les studios Dark Comet Games et Fresh G*Star en emportant le code du jeu dans leur valise. Mais encore une fois, le destin est venu faucher ces rêves en la personne d'un avocat : les investisseurs initiaux refusent que le code de Stargate Worlds soit employé dans des jeux auxquels eux-mêmes ne sont pas associés. Cheyenne remporte son procès face à ses anciens employés et jouit d'une amère petite victoire. Un instant, on a cru au retour de Stargate Worlds... Hélas, comme si tous ces revers de fortune n'avaient pas suffi pas à plomber le moral des développeurs, voilà que la MGM débarque au milieu de ce joyeux charnier, et tel le platane assassin se jetant sur la voiture d'un conducteur hébété en sortie de boîte, assène le coup de grâce en reprenant sa licence Stargate. Tout est terminé, tout le monde a perdu, bonsoir, Messieurs Dames.

Fray ■ Il fait Fray pour la saison

La culture du secret

Le studio français Brain Candy n'a rien à voir avec le très mauvais film des Kids In The Hall, et va se contenter de nous sortir Fray, un bon petit jeu de stratégie en escouade tour par tour se déroulant dans un univers futuriste. Son gameplay mâtiné de séquence de shoot reste encore secret, mais s'il est aussi bon qu'il est beau, ce jeu devrait envoyer du lourd. De toute façon, Brain Candy n'a pas droit à l'échec, sinon ce sera la fessée cul nul devant tout le monde ; mais ça sera toujours plus drôle que les Kids In The Hall.



Aaaaah ! Les emblèmes festifs du totalitarisme !

BRÈVES

Leelh 4 dead

Fin 2010, le studio 3Dduo va mettre son jeu Leelh en pause pour, je cite : « alléger son code, adopter un système free 2 play, et orienter son gameplay vers un vrai modèle de jeu par navigateur pour éviter la concurrence frontale avec les MMO ».



David doit avoir un secret

Oumaïgaaaad ! Contre toute attente, les anciens dirigeants de Realtime Worlds ont réussi à revendre All Points Bulletin à K2 Network, qui compte l'exploiter sous le nom de APB Reloaded via son portail Gamerfirst. C'est incroyable... David Jones a vraiment réussi à se faire de l'argent avec ce gros tas de bugs !



PC Tim

C'est hors sujet, mais Tim Schafer a dit au micro de Gamesindustry.biz, qu'il souhaitait faire du jeu PC même si ses investisseurs le lui refusent pour cause de non rentabilité. Moi je veux aussi qu'il fasse du PC, surtout depuis que son pote Ron Gilbert l'a rejoint à Double Fine. Entre Monkey Island and Day of the Tentacle, ces gars ont quand même codé les plus grands jeux d'aventure de toute l'histoire !

StarCraft II ■ On refffffait le maaaatch

LE PHÉNOMÈNE POMF & THUD

Ils sont un peu à StarCraft II ce que Rodrigo Beenkens et Marc Wilmots sont au football : des commentateurs d'exception (sauf qu'eux ont le bon goût de ne pas être Belges). Rencontre avec Pomf & Thud, les shoutcasters les plus hype du web.

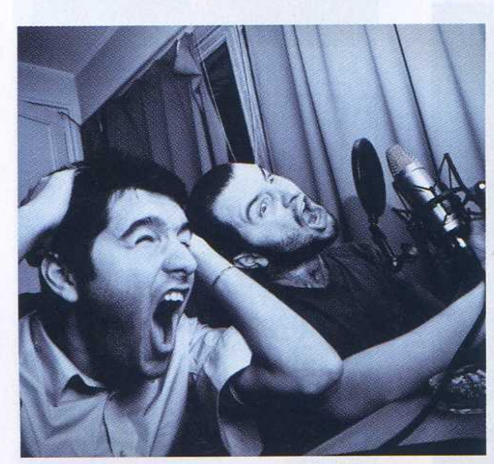
Nous sommes le 16 juin 2010, la bêta de StarCraft II bat alors son plein et déjà sur YouTube, les replays des plus grands joueurs pullulent. Mais ce jour-là, l'un d'eux se démarque. On y voit le joueur allemand TLO (The Little One) affronter son coéquipier canadien HuK, mais surtout, nous assistons aux débuts de deux commentateurs alors complètement inconnus qui décortiquent l'action dans la langue de Joey Starr, hurlent et s'enflamment pour faire vivre le match. Cinq mois, 166 vidéos et surtout plus de 6 millions de visiteurs plus tard, Pomf & Thud est devenu le rendez-vous incontournable de tout ce que la France compte d'amateurs de Baneling Bust et de Drop Thor. Ce succès, les deux Parisiens le doivent à leur fantastique capacité à choisir des parties de qualité, et à leurs analyses à la fois pointues teintées d'humour pipi caca. Les connaisseurs ont approuvé, le buzz internet a fait le reste. À l'origine de tout cela, nous avons deux frangins : Alex (Pomf) et Adrien (Thud). Le premier travaille dans la production audiovisuelle, comme le laisse deviner sa barbe façon « Stanley Kubrick sort de l'adolescence », le second arbore un costard sobrement cravaté d'informaticien propre sur lui. Tous les deux partagent une passion pour le dernier jeu de stratégie de Blizzard et veulent la communiquer : « On a senti qu'il y avait quelque chose à faire au niveau des commentaires francophones, mais bon, à l'origine, on voyait surtout ça comme une occasion de se rassembler, de délirer et de boire des bières », nous explique Thud. Mais très vite la machine et le nombre d'abonnés s'emballent, et le duo change ses objectifs : « Ça nous a poussés à nous renseigner à fond, car on veut apprendre des choses aux gens qui nous regardent », poursuit Pomf.

MÉNAGE À HUIT

Ce succès n'est pas dû au hasard, car loin de se limiter aux deux commentateurs, le logo Pomf & Thud cache en fait toute une équipe. Il y a Georges, l'ingénieur, qui entre deux enregistrements travaille pour la télévision, Noki, le graphiste, qui a réalisé l'intro des replays et qui s'efforce de rendre attractives toutes les plates-formes exploitées par P&T (chaîne youtube, blog etc.). Il y a également tout un conclave de rabatteurs qui alimentent la chaîne et graissent les rouages de la « méthode Pomf & Thud » (brevetée à l'INPI) : Noi, Uncle et Amine. Ces trois joueurs émérites sont chargés de sélectionner les replays qui seront commentés en fonction des besoins du moment : « Ils sont mis au courant des prochaines séances d'enregistrement et de ce que l'on souhaite commenter : du Protoss vs Protoss, de la game coréenne ou autre. Ils regardent des matchs, repèrent les meilleurs puis nous les proposent », développe Thud. Une règle d'or chez Pomf & Thud : on ne regarde jamais un replay avant les enregistrements ; ce qui explique pourquoi Thud se plante aussi souvent dans ses prédictions (c'est aussi ça qui fait son charme !). Selon Pomf, c'est pour « garder une certaine spontanéité ; on veut se mettre à la place du spectateur, on ne sait pas ce qui peut se passer, on veut vraiment essayer de construire une réflexion tout au long du replay ».

TUTORIAL À LA LOUPE

En plus de commenter du StarCraft II, l'équipe réalise désormais ses propres tutoriaux, et histoire d'être sûr qu'il s'agisse de stratégies valables, chacune d'elles doit être approuvée par la majorité du crew (pratiquement tous membres de la ligue diamant, à part Georges qui adore qu'on le lui rappelle). Pas question en effet de se prendre une volée de réclamations parce que la dernière méthode pour planter des Aiguillons Rampants directement chez l'adversaire s'est révélée être faisandée. D'après Thud, ce genre de tutorial doit « ouvrir les gens à tout un tas de techniques, et ils progressent. Notre but premier c'est ça, donner envie aux gens de s'immerger plus profondément dans le jeu. Je pense que Blizzard







C'est les mains greffées sur le crâne et habillé de sa seule cravate que Thud accueille l'équipe chez lui pour les enregistrements. Venez en baskets, mais pas sans barbe !

Une croissance fongique, et c'est la foule qui est en délire.

« On veut vraiment essayer de construire une réflexion tout au long du replay. »

devrait même nous payer pour ça (rire). » Le buzz de Pomf & Thud n'est pas passé inaperçu, et le groupe a vite été approché par tout un tas de partenaires. La multigaming aAa et Republic of Gaming, la branche e-sport du constructeur Asus, ont reniflé les avantages qu'ils pouvaient gagner à s'associer au succès des deux frangins et de leur équipe. Grâce à Asus, la qualité des vidéos Pomf & Thud a pu passer la fatidique barre des 1080p, tandis que aAa a pu les mettre en contact avec le gratin de la scène électronique, et leur a ainsi ouvert les vannes des replays de très haut niveau.

LES NOUVELLES STARS

Désormais, tout le monde veut croquer du Pomf & Thud, même les EPS qui ont fait appel à eux pour commenter en direct leurs phases finales lors de la Paris Games Week. Au sommet de la hype, la petite bande continue son petit bonhomme de chemin. Jusqu'à quand ? « Notre moteur, c'est que ça plaise aux gens, tant que l'on recevra des messages d'encouragement, on continuera », explique Thud. Vu le nombre de commentaires qu'ils reçoivent par jour, on peut estimer que la fin de la chaîne n'est pas à envisager avant 2014… Mais nous savons tous que le monde tel que nous le connaissons aura pris fin deux ans avant.

SAVONFOU



Les matchs d'Adelscott, meilleur Protoss français, sont toujours de grands moments.



Bio-ball Terran + Colosse × Psy Storm = win !!!



Official Pipboy Readius et Shiloh DS. Avec un peu d'imagination, on peut combiner les mods pour un résultat bluffant.

Fallout New Vegas ■ Sélection de mods

DES MODS ET DU NUKA COLA !

S'il y a bien une chose sur laquelle Fallout 3 et plus récemment Fallout New Vegas excellent, c'est leur communauté de moddeurs. Modifier votre jeu de fond en comble, que ce soit au niveau des textures, du contenu ou même de la difficulté, rien ne leur est impossible. **Nous sommes allés à la pêche aux mods pour rendre votre Fallout New Vegas un peu plus à votre goût.**

On va faire ça bien, propre, tout en continuité pour ne pas trop vous perturber. Pour vous aider, vous devrez absolument installer le **Fallout Mod Manager**, qui permet de gérer plus facilement les mods touchant à Fallout 3 mais également ceux de Fallout New Vegas. Considérons maintenant que vous êtes une personne normalement constituée, avec une bonne vue, vous aurez sans doute remarqué que Fallout New Vegas utilise un moteur assez daté. Eh bien ce n'est pas une fatalité car notre premier mod, **URWL - Realistic Lighting and Color 3.6** se charge de modifier la luminosité ambiante et les couleurs pour insuffler plus de réalisme à votre jeu. Bon, il y perdra un peu de son cachet « rustique », mais je peux vous assurer que vous y gagnerez en visibilité. Et en attendant un mod changeant de manière fiable l'intégralité des textures baveuses de New Vegas, pourquoi ne pas booster les différents effets météo pour rendre l'aventure un peu plus palpitante ? C'est ce que propose **Nevada Skies - Weather Effects BETA 0.5.** Tempêtes de sable, ciel rougeoyant, etc. viendront bousculer d'un gros coup de tête l'ambiance de ce Fallout.

D&CO POST-APO

C'est bon ? Votre New Vegas est tout beau ? Occupons-nous maintenant d'une petite modification d'interface qui n'a l'air de rien à première vue, mais qui vous changera la vie une fois installée. Il s'agit de **MTUI 1.0**, qui viendra ajouter de nombreux nouveaux paramètres modifiables dans les options, tout en occupant au mieux l'espace de l'interface pour un meilleur affichage des textes. Vous pourrez même modifier la taille de la police en jeu pour gagner d'autant plus en visibilité. Et quand vous ne vous perdez pas dans les menus, c'est dans le grand monde de Fallout New Vegas que vous ne retrouvez pas votre chemin... Soit, mettez tout de suite la main sur **Shiloh DS - Colored Map and Icons 2.1** pour que votre Pipboy soit en mesure d'afficher une carte complète, colorée, et surtout entièrement détaillée avec de petites notes



Ici, on double notre lisibilité juste en réduisant la taille de base de la police.

qui vous fileront un sacré coup de main dans les moments difficiles. Tiens, parlons-en de votre fameux Pipboy 3000. Vous aussi vous le trouvez tout vieux et tout rouillé ? Remplacez-le par l'**Official Pipboy Readius - New Vegas Edition**, plus léger, plus pratique, plus tendance, avec un choix de skins assez varié pour vous satisfaire. Un dernier petit mod pour être sûr que votre jeu vous ressemble, nous avons choisi **Anthony Lings Coiffure - Hair Eyes Lashes** qui ajoute près de 120 nouvelles coupes de cheveux. Attention toutefois, certains couvre-chefs (comme le casque de cosmonaute) ne supportent pas très bien les coiffures les plus excentriques. Si tout est à votre convenance, allons faire un tour du côté du contenu.

DU MIEL DANS VOS ÉPINARDS

Une maison rien qu'à vous, ça vous tente ? **Red Rock Ranch** est fait pour vous. Idéal pour tous les personnages de haut niveau, ce domaine possède tout ce qui se fait de mieux niveau confort : un bon lit, des tables de travail pour tous vos crafts, de nombreux espaces de rangement, un garde-manger rempli à ras bord et une serre pleine de plante (avec même un peu de cannabis). En bref, le grand luxe. Si malgré tous ces fabuleux mods, vous trouvez encore quelque chose à redire… Voyons… Sur la difficulté du jeu, voici de quoi rabattre votre caquet de jeunes paltoquets. Les mods de **Puce Moose Tweak and Balance Center** vous permettront de modifier la difficulté du jeu, en rendant par exemple le mode Hardcore encore plus hardcore, ou en rendant les combats d'autant plus dangereux, à vous de choisir votre « formule masochisme ». Comme il est toujours difficile d'ajouter de nouvelles armes sans modifier l'équilibre du jeu, on se contentera de vous proposer le **Nude Ray 5000**, un mod qui propose une arme du même nom, l'arme ultime, diront certains : un pistolet laser pour foutre à poil n'importe laquelle de vos cibles. Visez bien, vous ne voudriez pas contempler un mutant en slip, je vous assure. Enfin, si vous vous sentez l'âme d'un tricheur, n'hésitez pas à télécharger le mod **Ammo Box of Pwnage** qui fait tout simplement apparaître un coffre à l'école de Goodspring. Dans celui-ci vous attendent une armure ultra-solide qui offre un stockage quasi illimité, ainsi que pléthore d'armes plus puissantes les unes que les autres.

DO IT COMME UN GRAND

Mais ne considérez pas ce petit guide comme le seul digne de confiance. Des tonnes de sujets concernant les mods circulent sur les forums de fans, des guides, des nouvelles mises à jour etc. Faites donc un tour sur **www.newvegasnexus.com**, actuellement le site le plus fourni en mods stables.

YSESEN



Le post-apo version Jean-Louis David.



Un petit ciel rougeoyant mais la grande classe.



On le répète : visez les bons partis, bordel !

Tool Box

Tous ces mods alléchants se trouvent sur le site NewVegasNexus.
Pour les télécharger, tapez l'adresse **www.newvegasnexus.com/downloads/file.php?id=XXXXX**, où les XXXXX doivent être remplacés par le numéro du mod en question. Bon tweak !

- **Fallout Mod Manager** = 36901
- **URWL - Realistic Lighting and Color 3.6** = 35570
- **Nevada Skies - Weather Effects BETA 0.5** = 35998
- **MTUI 1.0** = 34902
- **Shiloh DS - Colored Map and Icons 2.1** = 35619
- **Official Pipboy Readius - New Vegas Edition** = 36646
- **Anthony Lings Coiffure - Hair Eyes Lashes** = 35489
- **Red Rock Ranch** = 35489
- **Puce Moose Tweak and Balance Center** = 35015
- **Nude Ray 5000** = 35810
- **Ammo Box of Pwnage** = 35495

FREE 2 PLAY

Le Free 2 Play a ça de bien qu'il peut ne rien coûter (si, si, ça a un sens). Et comme il peut ne rien coûter, vous pouvez tout essayer sans risquer d'y laisser votre incisive en plaqué or. Parce que les dents, vous savez, c'est important ! **PAR SUNDIN**



Hero 108

Quand Lucky lui a raconté le pitch, il paraît que Brigitte Bardot s'est mise à vomir partout sur son tapis (Lucky connaît une pléiade de stars, comme Nono le robot ou Casimir). Reconstitution : « Alors tu vois, Brigitte, y a un sale type qui a monté les animaux contre les hommes, en disant à toutes les espèces de la Terre que les hommes sont super-méchants et qu'ils veulent leur casser les rotules. Et derrière, les humains ont eu une idée lumineuse qui est de se dire : on va aller tabasser chaque race une par une pour les convaincre qu'en réalité, les hommes, ils sont super-gentils. Brigitte ? Ca va pas ? Tu veux une autre bière ? » L'anecdote est véridique. Au-delà de cet incroyable scénar à m'en faire tomber les oreilles sur mon tapis de bain, Hero 108 est un beat them all où il s'agit, avec quelques camarades de battue, de nettoyer des donjons instanciés (le donjon de la limace, le donjon de la marmotte...). Le tout, et c'est ce qui rend le titre intéressant, en un temps chronométré ! Super-fun, super-kikoo, super-coloré, pensé pour des sessions très courtes (6-7 minutes par donjon au maximum), Hero 108 saura réveiller le tueur de fourmis qui sommeille en chacun de nous. Et fais pas cette tête, Brigitte, c'est qu'un jeu ! **Site : www.hero108online.com/**

Bloodline Champions

Vous avez juré à votre mère de ne plus toucher à DotA, et depuis, des centaines de petits boutons purulents ont envahi votre joli minois barbu. Que faire ? Jouer à Bloodline Champions, pardi ! On vous en parlait déjà dans le numéro 235, et on vous en parlera probablement plus en détail dans le prochain numéro (la phase de bêta sera ouverte au moment où vous lirez ces lignes), le MOBA des studios Stunlock nous propose des combats en arènes basés exclusivement sur le « skillshot ». Ici, pas de coup critique, pas même de mana, de creep ou de phases en « lane », c'est direct la franche bastonnade au meilleur de 4 rounds chronométrés. Le titre a déjà séduit 150 000 joueurs, alors achetez une bonne crème anti-pustule et retenez bien ce nom : Bloodline Champions.
Site : www.bloodlinechampions.com



Need for Speed World

Yavin a beau être riche et rouler en Ferrari la vitre ouverte dans son jardin de 3000 hectares, il en aime pas moins, de temps à autre, nerder sur son PC devant un Need for Speed gratuit. La vie est ainsi faite, que voulez-vous. Toujours est-il que je viens vous annoncer que le Free 2 Play de Black Box (auteurs du médiocre Undercover en 2008) débarque chez nous en version française intégrale. Faut aussi que je vous dise que notre pilote national n'avait pas trouvé ça terrible lors de notre test dans le Joystick 234, mais bon, un jeu gratuit et en français, ça court pas les rues. Ah, si ?
Site : http://world.needforspeed.com



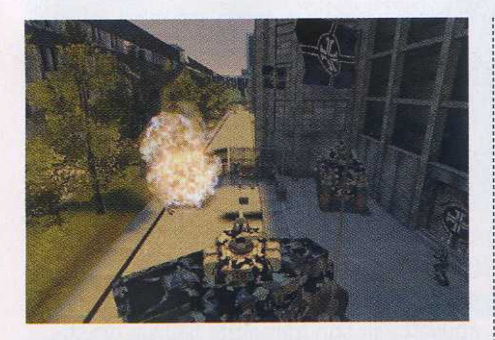
Pirates of the Burning Sea



Si vous êtes né après mars 2008 (et dans ce cas, je salue votre précocité), vous n'avez sûrement pas lu l'excellent test de Tuttle de Pirates of the Burning Sea, un MMO à la fois « riche et accessible » qui sentait bon le pirate et... le pirate (7/10, Joystick 204). Comme beaucoup de ses collègues MMO, PotBS change aujourd'hui de formule et adopte le très tendance modèle du Free 2 Play. Une bonne occasion de tester ou retester le jeu signé des mains de Flying Lab. **Site : www.burningsea.com**

MODS

Au milieu des divers mods présents dans cette page, nous allons tenter de donner un coup de pouce à **Blade Symphony. Un projet ambitieux qui devrait proposer des duels au sabre détonants.** Et là, pas question de s'affronter avec un vieux bokken en bois tout moisi ! **PAR CYD**



Empires

Pour sortir du lot des mods médiocres, certains n'hésitent pas à mélanger les genres. C'est le cas d'Empires qui utilise le Source Engine afin de proposer un FPS agrémenté de phases de stratégie. Ici, un joueur de chaque équipe endosse le rôle de commandant. À ce titre, il dispose d'une vue tactique « du dessus » lui permettant de construire des bâtiments façon RTS, mais son rôle consiste surtout à distribuer des ordres aux autres joueurs de son équipe qui, eux, jouent à la première personne. Hélas, ma bonne dame, la discipline d'aujourd'hui n'étant plus ce qu'elle était, il arrive qu'un soldat flâne en route quand on lui ordonne de se jeter sur un canon et fasse la guerre buissonnière.
Pour éviter ça, le commandant dispose de tout un tas de sanctions visant à pourrir la vie des troufions indociles, persuadés qu'ils peuvent gagner la guerre sans écouter les ordres. Tout ça pour vous dire qu'Empires est un mod plutôt original, pas vraiment nouveau d'ailleurs, mais qui a bénéficié d'une importante mise à jour fin novembre.

Site : www.empiresmod.com

Tourne sur : Half-Life 2

DÉVELOPPEMENT **100%**





Blade Symphony

Cette totale conversion en cours de développement est réalisée par des fans de Jedi Knight II : Jedi Outcast. Amateurs de duels au sabre, ils faisaient partie d'une communauté qui, à l'époque, ne s'affrontait qu'au sabre laser sans utiliser le moindre pouvoir de la force. Fans de Zatoichi ou encore Samurai Champloo, ils étaient déjà à l'origine d'un Project Berimbau développé pour Quake III, qui a malheureusement été mis au point mort suite à de trop nombreuses difficultés. Mais aujourd'hui, les deux concepteurs phares du crew ont embauché du monde pour former une équipe de développement appelée Ninja Workshop. Dans la foulée, le mod a été totalement recodé sur le Source Engine, et pour gagner du temps, la jeune team s'est associée à un autre groupe de moddeurs nommé Team Dystopia. Depuis, les premières images de Blade Symphony ont été mises en ligne, et l'on ne peut que saluer le travail accompli : ces duels à l'épée semblent vraiment alléchants. Désormais il ne reste qu'à attendre une version jouable, qui espérons-le, pourra conforter ces premières impressions positives.

Site : -

Tourne sur : Half-Life 2

DÉVELOPPEMENT **70%**



1187

Pour ceux qui se lasseraient des armes à feu, voici 1187. Un mod qui s'avère plutôt bien foutu avec une histoire, des dialogues et bien sûr... des fusillades ; ben oui, il ne faudrait pas non plus vous donner mal au crâne avec trop de blabla. Naturellement, 1187 est axé essentiellement sur une expérience de jeu solo qui devrait vous procurer du plaisir durant une poignée d'heures, après avoir téléchargé le client qui pèse à peine plus d'un gigot... OK, je sors !

Site : www.wix.com/jourev/1187

Tourne sur : Half-Life 2

DÉVELOPPEMENT **100%**

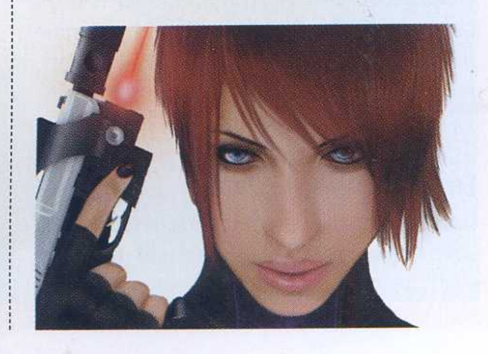
Perfect Dark Source

Après un an de silence, le mod Perfect Dark vient de se payer une copieuse mise à jour incluant cartes et de modes de jeu. Alors certes il n'y a toujours pas de solo en vue, mais si vous aviez une N64 étant ado, vous savez ce que le multi de ce FPS a dans le ventre, et vous savez qu'il vous le faut, ne serait que que pour y jouer sans le flou inhérent à la machine de Big N.

Site : www.pdark-mod.com

Tourne sur : Half-Life 2

DÉVELOPPEMENT **100%**



Aussi étonnant que cela puisse paraître, voici le patch pour continuer à fumer.

F1 2010 ■ Un exemple à suivre

LA GROSSE CORRECTION

À l'instar des plus belles stars hollywoodiennes, F1 2010 prend soin de son corps, de sa peau et de ses entrailles grâce à un savoureux petit lifting effectué pile au bon moment.

Allons bon, un Try Again sur un jeu noté 19/20 (Joystick n°237) et frôlant la perfection dans son genre ? Que s'est-il donc passé qui puisse justifier deux nouvelles pages à son sujet ? C'est simple : entre-temps, les petits gars de Codemasters ont attentivement lu et relu les dernières phrases du test, là où je vous disais qu'en cherchant bien, on pouvait trouver pas mal de petits défauts dans leur jeu. Et les bougres n'y sont pas allés de main morte en balayant, d'un revers de patch, tous les principaux problèmes affectant leur création. Le premier problème concernait la gestion, assez foireuse, des passages aux stands : dans bien des cas, l'homme à la sucette (rien de vulgaire, c'est du jargon) semblait prendre un malin plaisir à vous laisser repartir après tout le monde, histoire de vous faire perdre quelques places. S'il vous arrivera encore de vous faire déborder par quelques concurrents ayant pourtant effectué leur arrêt en retrait de votre position, vous serez maintenant relâché au moment le plus opportun. Une modification loin d'être anodine dans le sens où il est désormais possible de gagner une course en mode de difficulté Légende (le plus élevé) ! Mieux, vous pourrez retourner en piste et batailler ferme avec les concurrents étant donné que la gestion des pénalités s'est vue, elle aussi, grandement améliorée. Vous n'êtes plus le vilain petit canard à qui on colle systématiquement dix secondes de punition dans la face à la moindre anicroche car les comportements trop agressifs envers vous seront bel et bien sanctionnés.

En profondeur

Les joueurs qui pratiquent le championnat avec des courses réglées sur une durée inférieure à 20 % de la durée réelle seront par ailleurs ravis d'apprendre que certains comportements de l'intelligence artificielle ont été revus. Ainsi, il pouvait arriver qu'un pilote adverse ne passe jamais par la case stand – pourtant obligatoire – avec pour résultat de vous prendre de précieuses secondes impossibles à rattraper. Tout cela, c'est du passé. Comme ces comportements fort gênants quand vous tentiez de vous qualifier et que les pilotes présents en piste, et plus lents que vous, semblaient ignorer votre existence. Désormais, ils s'écartent et quittent la trajectoire idéale pour laisser passer les pilotes en train d'effectuer un tour rapide. De quoi changer toute la physionomie d'une séance où l'on peut maintenant se concentrer sur le seul chrono sans trop se soucier de se faire parasiter un tour par un abruti mal codé prêt à mourir pour garder une position sans importance. Enfin, il existait une possibilité de se retrouver avec une sauvegarde corrompue suite à une succession d'événements impossibles à connaître pour le joueur. Le patch résout ce (gros) problème qui, même s'il n'intervenait que dans des cas très rares, pouvait tout aussi bien vous flinguer une carrière de sept saisons d'un seul coup, sans crier gare.

> **« Vous n'êtes plus le vilain petit canard à qui on colle systématiquement dix secondes de punition. »**

Encore plus vite !

Mais là ou Codemasters s'est montré le plus fort avec cet excellent correctif, c'est bien sur le plan des performances pures ! Les possesseurs de relatives petites configs (processeurs double cœur d'ancienne génération) s'en étaient aperçus, F1 2010 pouvait voir son framerate baisser drastiquement lorsque de nombreuses voitures se trouvaient en piste et, pire encore, s'il pleuvait. Il suffit de relancer une course dans les pires conditions pour constater la différence : on gagne entre 5 et 15 images par seconde, suivant les situations.

Et si vous n'êtes pas convaincu, le développeur a intégré un benchmark (dans le menu « Ma F1 ») permettant de constater les gros changements à ce niveau. De plus, un très demandé mode Direct X 11 a été ajouté (même s'il était déjà possible de l'activer en bidouillant), ainsi que le support de plusieurs écrans, ce qui devrait ravir nos amis riches qui en alignent trois sur leur bureau.

Vous allez me dire qu'avec tout ça, le jeu mérite sans doute que l'on relève la note à 20/20, mais au risque de passer pour un chieur, je déplore encore l'impossibilité de désactiver l'insupportable Ghost en mode Contre la Montre ainsi que la vue cockpit toujours un peu basse que je vous invite à régler vous-même grâce à l'excellent Camera Mod **http://tiny.cc/uvix5** réalisé par un fan. Ceci étant dit, le travail accompli par Codemasters pour rendre son jeu (presque) parfait mérite tout de même un grand coup de chapeau et une longue salve d'applaudissements. Bravo, Messieurs.

YAVIN



1 - Si l'installation du patch (automatique, via Games for Windows) s'est bien déroulée, vous verrez ceci.

2 - Très perturbant, le « Ghost » ne peut être désactivé. Pour une prochaine fois ?

3 - En mode contre-la-montre, seule une faute au dernier virage anéantira le tour suivant.

4 - Le comportement de la voiture a, lui aussi, été légèrement amélioré.

5 - Lors des essais, les adversaires vous laisseront passer si vous êtes plus rapide.



League of Legends ■ All Mid, All Random

ORGIE DE PAMPES

En attendant la troisième carte officielle, dont la date de sortie n'a pas encore été communiquée, la communauté a créé une nouvelle manière de jouer. **Elle a baptisé ça le All Mid, All Random,** un mode de jeu où les beignes fleurissent dès les premières secondes. **PAR SUNDIN**

LES RÈGLES

Vous voyez que les parties intitulées All Mid, All Random pullulent dans la salle d'entraînement et vous ne savez pas de quoi il s'agit ? Pauvre de vous ! Parce qu'on n'aimerait pas que nos lecteurs se fassent insulter de « cheata n00b FFS », un petit rappel des règles s'impose :

- Pas besoin de téléphoner à sa tante américaine pour comprendre que dans le All Mid, tous les joueurs se retrouvent sur le chemin central. Interdiction de partir dans la jungle, et même dans les herbes alentour.
- Les champions sont choisis aléatoirement.
- Interdiction de se suicider sous les tours ennemies.
- Vous ne pouvez pas vous téléporter à la base, ni revenir acheter des items à la boutique. Une seule devise : « À la vie, à la mort » (et surtout à la mort). Vous pouvez acheter des items uniquement quand vous êtes mort. Quatre items sont cependant interdits :

Épée occulte, Léviathan, Voleur d'âme de Mejai, Ange-Gardien.






Résultat : des parties où on commence à se pamper tous ensemble dès la première minute et où la moindre erreur se paie cash.

LA PREMIÈRE COMPÉTENCE

Le choix de la première compétence est crucial. En outre, il doit être dicté par des critères autres que dans les parties normales, vu que vous évoluez dès le départ avec toute votre équipe (qui peut donc savater un imprudent en deux nanosecondes). Voici quelques exemples :

• **MAGICIEN** : La classe la plus puissante en début de partie, grâce aux capacités de stun/snare de ses champions. Pas besoin de choisir un burst, privilégiez les sorts dits de contrôle ; vos partenaires s'occuperont du reste. Quelques exemples : **Prison Runique** de Ryze, **Profanation** de Veigar ou **Regard Féroce** de Sion.





• **SUPPORT** : Également une classe qui poutre, notamment en début de partie à cause du harass permanent. Un seul choix possible : maximisez vos sorts de soin : **Cri Triomphant** chez Alistar, **Aria de persévérance** chez Sona ou **Bénédiction Astrale** chez Soraka.





• **TANK** : On trouve de tout chez les tanks. Des bons, des moins bons et des tout pourris. Cela dépend de leurs sorts. Ceux qui ont un sort de harass (**Fût roulant** de Gragas, **Couperet souillé** de Mundo ou **Rupture** de Cho'gath) sont excellents. Pour les autres, gardez vos distances et ne foncez jamais dans le tas avant le niveau 7 ou 8.





• **ASSASSIN** : De loin la classe la plus délicate à jouer en début de partie. Leur fragilité joue contre eux, et les dégâts qu'ils infligent avant le niveau 5 ou 6 (et sans matos) ne sont pas assez importants. Restez humble et privilégiez les sorts à distance (**Tir mystique** chez Ezreal, **Salve** chez Ashe, **Lame Boomerang** chez Sivir...).





LES SORTS

5 joueurs = 10 sorts en tout, parmi lesquels il faudrait trouver : 3 à 4 **Clarté**, 3 à 4 **Soins**, 1 **Fatigue** (voire deux, s'il y a plus de deux DPS physiques en face) et 1 à 2 **Embrasements**, selon le nombre de soigneurs ennemis.








LES ITEMS

• **TOUS :** Les items à « aura » sont tous simplement indispensables sur cette carte. **Médaillon d'excitation**, **Présage de Randuin** et **Égide de la légion** sont des must-have. Plus éventuellement, si beaucoup de magiciens dans votre équipe, **Tome des anciens**, et si beaucoup de physiques, Ferveur de Stark. Tous ces items seront pris en priorité par les supports (Soraka, Taric, Sona...).

• **MAGICIEN :** Pour les magiciens, il y a deux écoles. Ceux qui gardent un stuff comparable à celui de la map normale **(Anneau de Zhonya, Bâton de l'Archange...)**, et ceux qui usent et abusent de la **Bonne pioche de Kage** (+25 puissance. Propriété passive : +5 PO toutes les 10 secondes). Comme il n'y a qu'une vague de creeps pour 5 joueurs, c'est un bon moyen de rentrer de l'argent. Vous pouvez en accumuler 3 ou 4, puis tout vendre pour acheter les gros items de Puissance cités ci-dessus.

• **ASSASSIN :** Certains font la même chose que précédemment pour les DPS physiques, en achetant plusieurs **Lame d'avarice** (+12% chances de coup critique. Propriété passive : +5 PO toutes les 10 secondes). Autrement, vous pouvez aussi prendre votre mal en patience, et commencer par un **Pendentif de réjuvénation** ou un **Charme féerique** en vue de construire une **Pierre Philosophale** (un excellentissime item ici).

• **TANK :** Les tanks disposent eux aussi de leur item lucratif avec le **Cœur d'Or** (+200 PV +27 armure. Propriété passive : produit 5 PO toutes les 10 secondes.). À l'instar des assassins, le tank doit malgré tout rester prudent en début de partie. Privilégiez les items de régénération de points de vie, type **Pendentif de réjuvénation** ou **Bouclier de Doran**. Couplés à des runes de régénération de PV, ces items augmentent votre survavibilité en début de partie, en attendant des périodes plus favorables.

IT'S A GOOD DAY TO DIE

C'est un peu la magie du All Mid, All Random, il y a des moments où il est bon de rejoindre le paradis des champions ! Il faut mourir peu, mais mourir quand même pour aller s'équiper. Premier conseil : ne jouez pas au héros. Il y a un adage qui dit qu'un tué ne vaut pas une mort. Il est encore plus vrai dans ce mode de jeu où, en cas de fail comme Kracou en a le secret, c'est au minima une de vos tours qui y passera. Second conseil, essayez de mourir quand vous avez assez de PO pour vous acheter un premier gros item (**Médaillon d'excitation** pour Sona par exemple) plus des **Bottes**. Attention néanmoins, le suicide est très mal vu. Disons juste que, quand les conditions sont réunies, vous pouvez vous permettre de faire un peu plus le fou et d'aller au charbon. Si vous êtes un peu moins sûr de vos forces, faites tout pour réunir 800 PO avant de mourir, prix auquel s'achète la **Pierre Philosophale**, un item qui, s'il ne fera pas la différence, vous aidera grandement à survivre.

LE CRUEL DESTIN DU FUFU

Twitch, Evelynn ou Shaco n'ont pas la vie facile sur cette carte. Il suffit que l'adversaire pose une **Balise de vision** au milieu du chemin pour enlever à ces champions un de leur gros atout, le mode invisible. Prenez les devants, achetez-vous vous aussi une Balise de vision pour voir et détruire les balises adverses. Regardez aussi régulièrement le stuff des adversaires pour voir s'ils n'ont pas un Oracle. Le cas échéant, le porteur devra être la cible de tous les feux pendant la prochaine bataille.

LE DENY BY GANGPLANK

Gangplank est un des bons champions du All Mid, All Random, notamment grâce à sa capacité de « deny » les creeps (tuer ses propres creeps pour priver l'ennemi de PO et d'XP). Cette astuce est valable pour les modes de jeu normaux, mais elle est encore plus efficace ici. Prenez donc **Moral Élevé** comme première compétence et placez-vous au niveau de votre Nexus. Quand la première vague de creeps apparaît, sacrifiez-en un et suivez les autres. 15 secondes après, vous pourrez en sacrifier un second, ce qui laissera aux adversaires une première vague de 4 creeps seulement. Répétez l'opération autant de fois que possible !



LE PANTHÉON RÉANIMATION

Voici une combinaison qui peut vite se révéler infâme. Il s'agit de combiner l'ultime de Panthéon **(Météore** : Panthéon bondit sur une zone ciblée, frappant tous les ennemis de la zone) et le sort **Réanimation** qui ressuscite immédiatement le champion mort en le buffant d'un bonus de vitesse et de PV supplémentaires. Panthéon va alors revenir illico sur le champ de bataille pour fesser tous les survivants. Dans une moindre mesure, la chose est également possible avec Twisted Fate et son ulti **Destinée**.



Édito

PAR BOBA FETT

Y a-t-il un pilote dans la Radeon ?

Alors que la crise économique nous colle à la peau comme une mauvaise grippe, pensons une fois de plus à notre portefeuille. Cette année, trêve de liste démesurée adressée au Père Noël : nous réclamons avant tout des pilotes graphiques dignes de ce nom ! Si AMD et Nvidia rivalisent d'audace en sortant des modèles caracolant à des trillions de FPS ou gérant simultanément pas moins de six écrans, il faut bien avouer que les pilotes restent les parents pauvres de cette révolution annoncée. Pour preuve, les derniers Catalyst ne résolvent toujours pas un problème bête comme chou : dans certaines conditions, ils gèrent très mal la simple 2D sous Windows avec une configuration bi-moniteur. Les forums pullulent de commentaires haineux, qui ne semblent pas faire trembler AMD sur son piédestal : de génération en génération, le problème se reporte et le modeste pointeur de la souris revêt parfois des allures d'œuvre d'art moderne, avec ses formes compressées dignes d'un Picasso ou César. Prions pour que ces élans artistiques soient confinés aux musées et non sur le Bureau de nos ordinateurs !



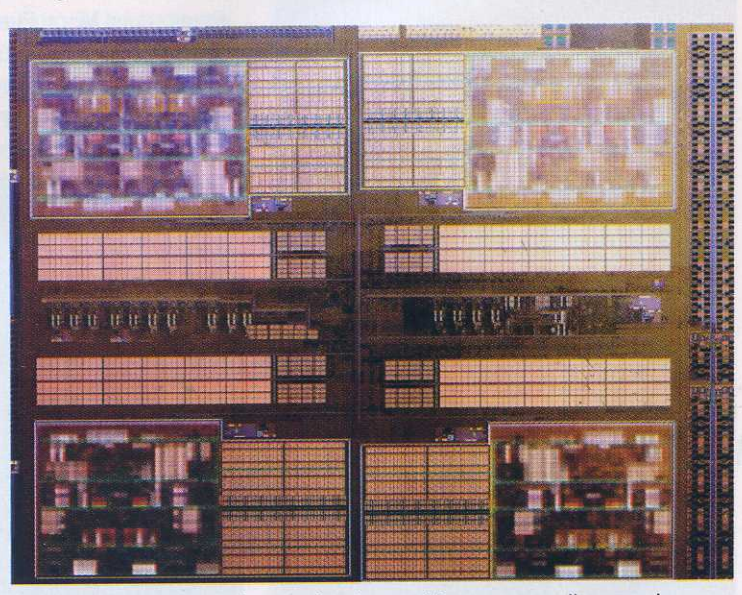
La feuille de route d'AMD pour 2011 ■ Des Zambezi aux Zacate, en passant par les Llano

AMD lève le voile sur ses projets

Mi-novembre, AMD tenait sa grande messe annuelle à l'attention de ses actionnaires. Si les discussions de gros sous ne nous intéressent qu'à moitié, l'enjeu est tout autre : c'est l'occasion idéale pour le fondeur de Sunnyvale de dévoiler plus précisément sa prochaine feuille de route ! Nous l'avons souvent rappelé, l'année 2011 sera assurément celle des processeurs et du changement d'architecture des cartes mères. AMD nous le confirme avec enthousiasme par le biais de plusieurs annonces. Première heureuse surprise : le calendrier se voit totalement chamboulé et les premiers CPU Bulldozer seront bien à l'attention du grand public et non du marché des serveurs et des entreprises. Répondant au nom de code « Zambezi », cette première salve de processeurs de nouvelle génération devrait s'articuler autour de CPU à huit cœurs sur socket AM3+, gravés en 32 nm par GlobalFoundries. Prévus pour le second semestre 2011, ces processeurs afficheraient un TDP compris entre 95 et 125 Watts, une consommation tout à fait respectable pour ce type de gamme. Quelques semaines plus tard, ce sera au tour des modèles à six et quatre cœurs d'entrer en piste. Là encore gravés en 32 nm, ils présentent un TDP de 95 Watts. En parallèle, AMD commercialisera son APU sous le nom de « Fusion ». Éternelle arlésienne, cette nouvelle gamme se bâtit autour du cœur Llano, qui se décline dans des versions à deux, trois et quatre cœurs. Comme nous l'avons vu lors des annonces de l'été dernier, la partie graphique s'articulerait toujours autour d'un cœur DirectX 11 qui se déclinerait en deux versions, Winterpark et Beavercreek. Pour accueillir ces nouveaux processeurs, AMD lancera le socket FM1 au début du troisième trimestre 2011. Enfin, AMD s'apprête également à sortir des CPU de milieu de gamme sur le socket FT1, les « Zacate ». Prévus au tout début de l'année 2011, ces processeurs à simple et double cœurs intègrent là aussi un cœur DirectX 11 et sont gravés en 40 nm. De bonnes solutions pour des PC Media Center à moindres frais ! AMD attend donc son éternel rival de pied ferme, qui met la touche finale à son Sandy Bridge.

Site : www.amd.com

> C'est finalement le marché du grand public qui connaîtra les premiers CPU Bulldozer.



AMD devrait frapper un grand coup sur tous les marchés, avec sa nouvelle gamme de processeurs et d'APU.



La suite de la GeForce GTX 580 ■ Nvidia revient dans la course

De nouvelles déclinaisons du GPU Fermi

Le caméléon reprend des couleurs. En marge du lancement de sa GeForce GTX 580, testée ce mois-ci et qui ravit la tête du classement des cartes graphiques les plus puissantes du marché, Nvidia s'apprête à en commercialiser une série de déclinaisons. De premières images d'une hypothétique GeForce GTX 595 circulent sur le Web : il s'agirait purement et simplement d'une solution bi-GPU s'articulant autour de deux puces GF 110, inaugurées avec la 580. A priori, leurs fréquences devraient être revues à la baisse et ne pas correspondre nécessairement à deux GTX 580, comme ce fut le cas avec la GTX 295. Un tel monstre de puissance devrait tenir la dragée haute à AMD et sa future Radeon HD 6990 ! En parallèle, Nvidia ne délaisse pas sa génération actuelle pour autant et annonce la sortie imminente d'une GeForce GTX 460 SE, pour Second Edition. Figurant parmi les modèles présentant le meilleur rapport qualité/prix de sa gamme, la GTX 460 voit ici ses caractéristiques revues à la baisse, en présentant une fréquence d'origine de 650 MHz contre 675 MHz pour le modèle initial. Proposée à moins de 150 euros, elle devrait tout de même ravir les joueurs au porte-monnaie serré.
Site : www.nvidia.com

SHOPPING

Joueurs fortunés : patience !



Si les nouvelles Radeon HD 6850 et 6870 testées ce mois-ci ne constituent qu'une offre de milieu de gamme, AMD nous avait promis de monter d'un cran avec ses Radeon HD 6900. Elles sont finalement repoussées au début de l'année prochaine, pour contrer efficacement la salve de modèles proposés par Nvidia. Au programme : la 6950 (Cayman PRO), la 6970 (Cayman XT) et le bi-GPU 6990 (Antilles). Ces modèles remplaceraient au pied levé les actuelles 5870 et 5970, à des prix comparables. **Site : www.amd.com**

BRÈVES

De la puissance à l'état brut



Votre carte graphique, votre CPU et votre arsenal de stockage consomment une puissance à faire pâlir de jalousie une centrale nucléaire ? Reportez-vous sur la nouvelle offre d'Antec, avec ses blocs d'alimentation High Current Gamer. Déclinés de 400 à 900 Watts, ils présentent une certification 80 Plus Bronze et bénéficient d'une finition très soignée. De 59 à 119 euros.

La démocratisation de l'USB 3.0



Jusqu'à présent, seul un contrôleur USB 3.0 avait été certifié par le consortium en charge de cette technologie. Autant dire qu'en l'absence de concurrence, le standard n'avait que peu de chance de se démocratiser. Cette hégémonie est désormais révolue et un second contrôleur, signé Fresco Logic, vient d'être ratifié. Asus en a multiplié les commandes !

Hitachi a plus d'un tour dans son sac

Hitachi vient d'annoncer la sortie imminente de son Deskstar 7K3000, le premier disque dur de 3 To tournant à 7200 tours par minute. Sa solution s'articule autour de cinq plateaux de 600 Go, soit un vénérable monstre dans la grande tradition de la marque. À l'heure actuelle, ce premier modèle est commercialisé aux alentours de 240 euros. Les prix vont rapidement baisser.

L'année prochaine, AMD commercialisera les modèles haut de gamme basés sur le GPU Cayman : Radeon HD 6950, 6970 et 6990



Constructeur	AMD
Fréquence	6/12
Fréquence mémoire	1000 MHz (6850), 1050 MHz (6870)
Gravure	40 nm
Mémoire vidéo	1024 Mo GDDR5
Interface mémoire	256 bits
Longueur	23 cm (6850), 25 cm (6870)
Connectiques	2xDVI, HDMI, 2xMini DisplayPort
Nbre de transistors :	1,7 milliard
Site	www.amd.com
Prix	160 € (6850), 220 € (6870)

EN RÉSUMÉ

Offrant un excellent rapport qualité/prix, les 6850 et 6870 esquissent l'allure de la prochaine famille des Radeon. Si toutefois vous possédez une 5850 ou 5870, conservez-les encore !

PLUS
- Excellent rapport qualité/prix
- Rendement optimisé
- Technologie EyeFinity améliorée

MOINS
- Ce n'est qu'un avant-goût !
- Dénomination trompeuse

VERDICT 15/20

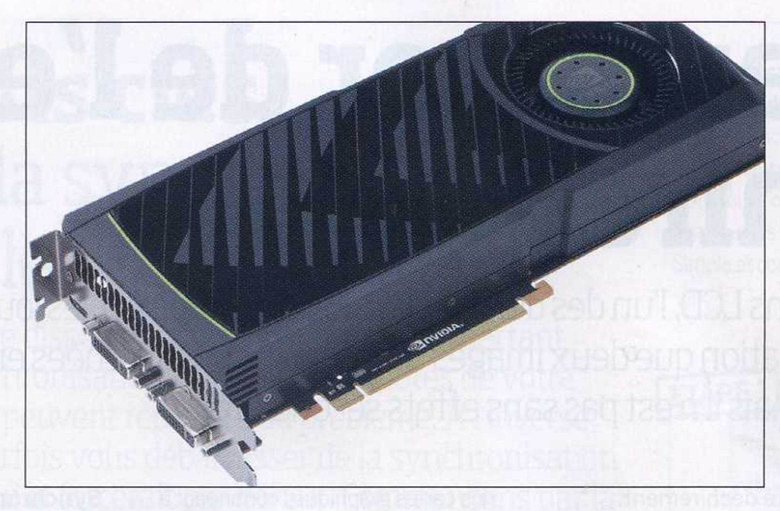
AMD Radeon HD 6870 et 6850 ■ DirectX 11, acte II

AMD en remet une couche

Un peu plus d'un an après le lancement de ses premières cartes graphiques DirectX 11, AMD ressort les couverts et lève le voile sur les Radeon HD 6000, censées composer la génération suivante. Fort de cette première expérience et rassuré par des résultats très satisfaisants, AMD a bel et bien décidé de torpiller Nvidia par sa politique de la terre brûlée : à l'image des Radeon HD 5000, on n'attend pas moins d'une demi-douzaine de modèles d'ici les six prochains mois. De quoi obliger la firme au caméléon à revoir sérieusement sa politique tarifaire, ce qu'elle s'apprête à faire avec les premiers GPU Fermi, la GeForce GTX 470 en tête (230 euros environ). Mais ne vous leurrez pas : les premiers rejetons de cette nouvelle famille sont des modèles de moyenne gamme, qu'il ne faut pas comparer frontalement aux Radeon HD 5850 et 5870 comme leur nom le laisse à supposer. Pour ces deux cartes, AMD a privilégié le rendement ; autour d'une architecture optimisée, qui voit réduire la taille du die et le poids général des cartes, les 6850 et 6870 affichent une consommation électrique maîtrisée. La technologie EyeFinity s'est également améliorée et vous serez en mesure de gérer jusqu'à six écrans à l'aide des deux sorties DisplayPort. Du côté des performances, on se situe dans un excellent rapport qualité/prix : la 6870 surclasse la 5850 et tutoie la GeForce GTX 470 tandis que la 6850 se place entre la 5850 et 5830. Il faudra toutefois attendre la famille des Radeon 6900, prévue pour le début de l'année prochaine, pour trouver de dignes successeurs à la série des 5800.

> « La Radeon 6870 surclasse la 5850 et tutoie les performances de la GeForce GTX 470. »

Constructeur Nvidia
Fréquence 772 MHz
Fréquence mémoire 1002 MHz
Gravure 40 nm
Mémoire vidéo 1536 Mo GDDR5
Interface mémoire 384 bits
Longueur 26,5 cm
Connectiques 2xDVI, HDMI
Nbre de transistors 3 milliards
Site www.nvidia.fr
Prix 470 euros



EN RÉSUMÉ

La GeForce GTX 580 est ce qu'aurait dû être la 480 à sa sortie : une carte surpuissante, à la consommation maîtrisée. Mais son prix est rédhibitoire.

PLUS
- Les changements d'architecture
- Les performances brutes
- Modèle plutôt silencieux

MOINS
- Le prix très élevé
- Attendons les 6950/6970 !
- Consommation relativement élevée

VERDICT 15/20

Nvidia GeForce GTX 580 ■ Nvidia passe la cinquième

Le retour du haut de gamme

À sa sortie, la GeForce GTX 480 s'était imposée comme l'un des GPU les plus puissants… au détriment d'une consommation électrique et d'un dégagement sonore quasi rédhibitoires. Nvidia a revu sa copie avec cette nouvelle déclinaison surpuissante, qui s'articule autour d'une architecture modernisée et d'un meilleur système de refroidissement. Orientée très haut de gamme, la carte montre enfin le GPU Fermi sous son meilleur jour mais constitue un investissement démentiel, qu'il serait dommage d'entreprendre sans vérifier ce que les Radeon 6900 ont dans le ventre.

Constructeur Razer
Type de clavier filaire USB
Touches programmables 12
Profils 20
Rétroéclairage Oui (16 millions de couleurs)
Fonction anti-ghosting
Dimensions 515x190x22 mm
Site www.razerzone.com
Prix 99 euros



EN RÉSUMÉ

Tourné vers les adeptes de MMO, l'Anansi est un clavier moderne et élégant avec de nombreuses touches programmables.

PLUS
- La qualité de la finition
- Les touches programmables
- Le rétroéclairage

MOINS
- Prix plutôt élevé
- Usage relativement monotâche
- Disponibilité en boutique

VERDICT 16/20

Razer Anansi ■ Les MMO au bout des doigts

Un clavier pour gamers

Nous n'avons jamais caché tout le bien que nous pensons des produits Razer, originaux, modernes et très correctement finis. Le clavier Anansi ne déroge pas à la règle : simple modèle filaire, il tire tout son intérêt des 12 touches de fonctions (dont sept sous la barre d'espace, que vous pilotez du bout du pouce), que vous pouvez librement programmer. Ciblant les amateurs de MMO, l'Anansi s'accompagne d'une vingtaine de profils prédéfinis qui vous aideront à piloter au mieux vos héros lors de vos quêtes épiques ! Dommage que le prix soit plutôt élevé.

UTILITAIRES

Game Booster 2.0

Vos jeux sont à la peine ? Grâce à Game Booster, vous désactivez très simplement des dizaines de processus Windows jugés superflus, avant de les réactiver à l'issue d'une partie. Simple et efficace, l'utilitaire gratuit vous permet de doper la réactivité de certains jeux… sans prétendre à des miracles pour autant.

Site : http://tinyurl.com/czeo9k



Advanced System-Care Free 3.7.2

La maintenance de votre PC fait partie de vos préoccupations quotidiennes : n'y consacrez plus un temps faramineux grâce à cet utilitaire, qui s'articule autour d'une série de préréglages et d'outils de diagnostic. Un excellent complément au Centre de maintenance de Windows 7 !

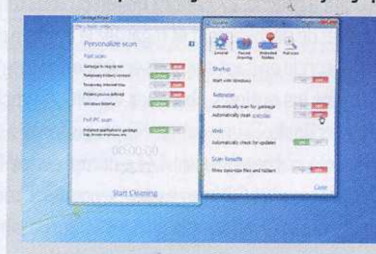
Site : http://tinyurl.com/yrxd6n



Garbage Finder 2.5

Fichiers mal fermés, fragments éparpillés sur vos disques durs, cache du navigateur corrompu… Bien des traces demeurent sur nos PC et contribuent à diminuer sa réactivité ! Avec Garbage Finder, vous supprimez définitivement ces fichiers superflus qui vous encombrent.

Site : http://tinyurl.com/29jvbyq



Se débarrasser de l'effet de déchirement

Avec l'avènement des écrans LCD, l'un des défauts les plus constatés par les joueurs est l'effet de déchirement, cette sensation que deux images différentes sont affichées en simultanée à l'écran. Le remède existe, mais il n'est pas sans effets secondaires...

DURÉE
5 minutes
NIVEAU
✓ Facile
MATÉRIEL
✓ Souris
✓ Fraps (www.fraps.com)

Le déchirement, également appelé « banding » en anglais, est une conséquence assez gênante du mode de fonctionnement des cartes graphiques et des écrans LCD. Pour ceux qui ne l'auraient jamais vu, il s'agit de l'affichage à l'écran d'images incomplètes, qui ne recouvrent pas complètement l'image précédente (qui reste visible dans la partie basse de l'écran). L'effet est le plus visible – et le plus gênant – dans un jeu à la première personne lorsque l'on se déplace latéralement.

Petit coup de balai...
En cause ? La notion de balayage. En pratique, on vous dit souvent que les écrans LCD sont capables de ne changer d'une image sur l'autre que les pixels qui ont changé de couleur, et que la notion de balayage ne fait pas sens. D'un point de vue purement technique, à l'intérieur du LCD, c'est bel et bien vrai. Le problème, c'est la manière dont nos cartes graphiques parlent à ces écrans. Plutôt que d'envoyer les « mises à jour » périodiquement pour chaque pixel, nos cartes graphiques continuent à envoyer des images complètes aux écrans LCD, et ce 60 fois par seconde. Si vous allez jeter un œil dans les réglages avancés de votre écran, vous verrez qu'il fonctionne à une fréquence de balayage de 60 Hz. De facto, vous ne verrez jamais plus de 60 images différentes à l'écran. Votre carte 3D, si elle est vaillante (ou votre jeu ancien) est cependant capable bien souvent de calculer plus d'images qu'elle ne pourra en afficher. 60 fois par seconde, la carte graphique devra envoyer la dernière image qui a été calculée à l'écran. Le problème du déchirement vient d'un cas particulier, celui où l'image qui est en train d'être calculée n'a pas complètement écrasé la précédente en mémoire. La carte graphique, pressée par le temps, envoie ce qu'elle à sous la main (une image « déchirée ») à la milliseconde donnée, et le problème apparaît alors.

> « Nos cartes graphiques continuent à envoyer des images complètes aux écrans LCD, et ce 60 fois par seconde. »

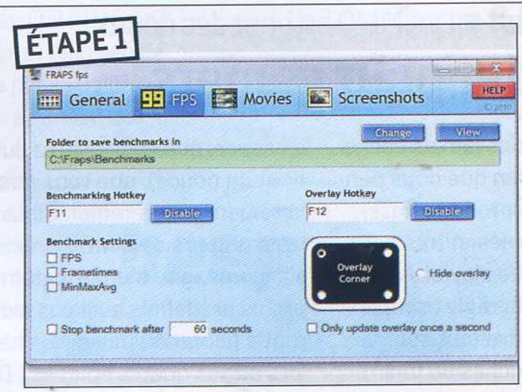
Synchronisation verticale
Idée simple pour corriger le problème : calculer à l'avance une image. On parle alors de double buffering, on dispose toujours d'une image complète à envoyer à l'écran, et dans le cas où l'image suivante ne serait pas complètement terminée, votre carte graphique renvoie la précédente à l'écran. Les amateurs de mathématiques remarqueront un problème : ce mode de fonctionnement perd en granularité. Cas extrême, votre carte graphique ne peut calculer que 50 images par seconde au lieu de 60. En pratique, seules 30 images différentes seront envoyées à l'écran. Pour limiter le problème, certains titres proposent de calculer deux images à l'avance au lieu d'une (Triple buffering). Dans ce cas, on passera de 60 à 40 images par seconde. Le triple buffering sera toujours préférable, en notant que vous introduirez un léger « lag » (32 millisecondes). Les joeurs pros sont prévenus !

C_WIZ

PAS À PAS

1/ Installez et lancez Fraps, qui affiche dans les jeux un compteur du nombre d'images calculées par seconde, en haut à gauche. **2/ Lancez un jeu** où vous remarquez un effet de déchirement et regardez le nombre d'images par seconde en haut sur une séquence (intense) de jeu. **3/ Dans les options, cherchez VSYNC / Synchronisation verticale.** Si une option « Triple buffering » est présente, cochez là aussi. **4/ Le compteur de Fraps ne dépassera plus 60 images par seconde.** Si tout est fluide, quittez Fraps, le déchirement aura disparu.

ÉTAPE 1



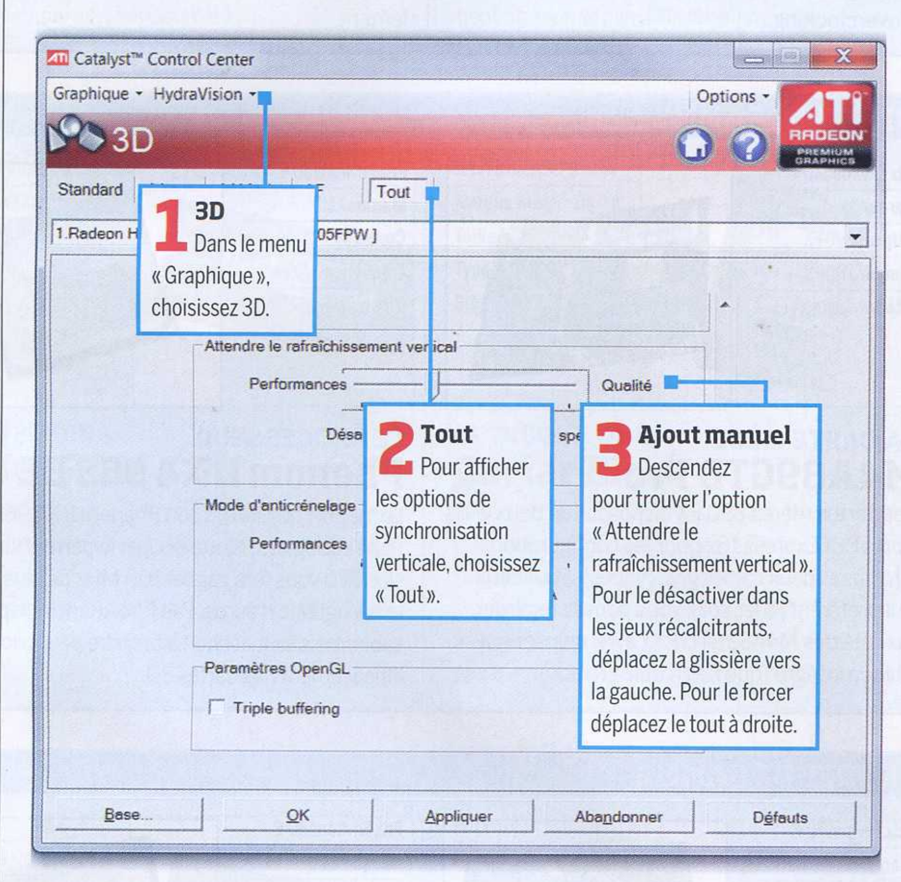
ÉTAPE 2



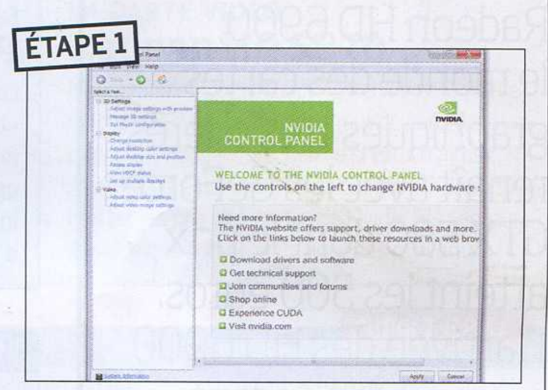
3 points clés

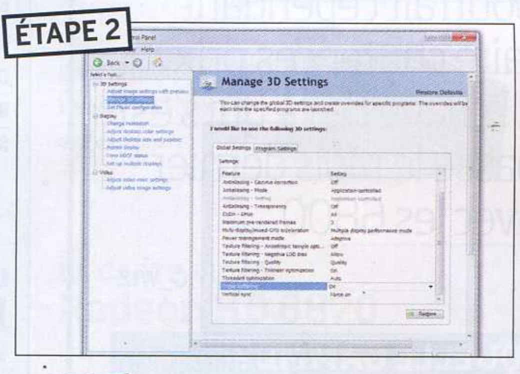
Forcer la synchronisation verticale

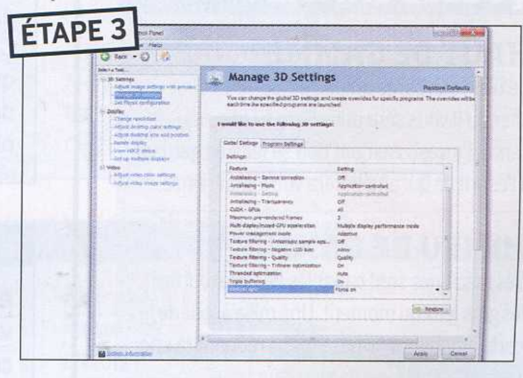
Certains titres ne disposent pas d'une option permettant de forcer la synchronisation verticale. Les pilotes de votre carte graphique peuvent répondre au problème. À l'inverse, vous pourrez parfois vous débarrasser de la synchronisation dans les titres qui la forcerait par défaut. Commençons par la procédure chez ATI.

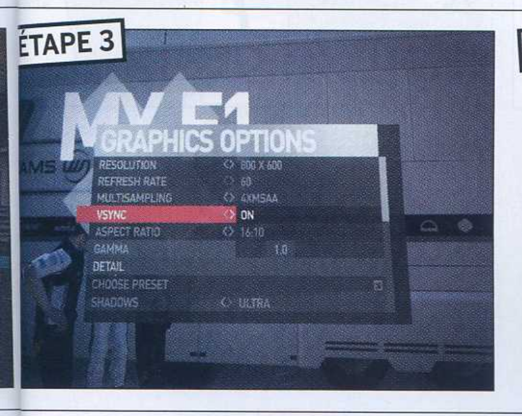


1/ Choisissez « Manage 3D Settings » en haut à gauche.
2/ Descendez en bas, puis cherchez l'option Triple Buffering. Activez.
3/ Choisissez en dessous Vertical Sync puis Force On. Notez que l'onglet « Program Settings » vous permet de changer ces réglages indépendamment pour chaque jeu. Simple et convivial.











À RETENIR

La synchronisation verticale a pour double intérêt d'éviter à votre carte graphique de calculer des images qui ne seront pas affichées. Outre le fait de réduire la consommation électrique de votre machine, cela réduira la chaleur dissipée par votre carte, diminuant le bruit, et rallongeant sa longévité. Le VSYNC sera particulièrement efficace dans les jeux où vous disposez de plus de 60 images par seconde. Parfois, désactiver une option graphique gourmande fera toute la différence. À vous d'essayer divers réglages. Et si votre carte est trop ancienne, le Top Hard vous attend avec nos recommandations de cartes graphiques dernier-cri...

TOP HARD

Malgré le retard des Radeon HD 6900, le monde des cartes graphiques très chères renaît avec les GeForce GTX 580 dont le prix atteint les 500 euros. L'arrivée des HD 6900 pourrait cependant faire chuter ces prix, à l'image de ce qui s'est passé le mois dernier avec les 6800...

C_WIZ

QUELLE GAMME ?

HAUT DE GAMME
Ce n'est pas parce qu'un composant coûte cher qu'il vous sera utile. Gare à l'obsolescence, l'investissement doit se faire en gardant à l'esprit ce qui améliorera votre expérience.

MILIEU DE GAMME
Ces machines sont capables de faire tourner les gros jeux du moment. Une mise à jour de la carte graphique dans deux ans redonnera une seconde jeunesse à votre config.

ENTRÉE DE GAMME
Si l'on trouve des cartes graphiques peu chères et performantes, encore faut-il un processeur suffisamment rapide pour en tirer profit. Attention aux offres trop alléchantes.

LES PRIX
Ils sont indiqués sans boîtier, alimentation, DVD ou écran, ce sont en effet les éléments que l'on conserve le plus facilement d'une configuration à l'autre. Rajoutez 300euros si vous n'avez rien.

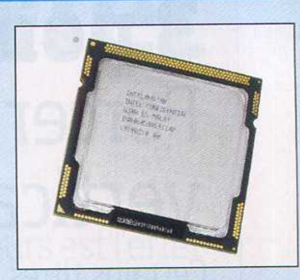
HAUT DE GAMME

Prix Environ 125 €
Marque Asus
Chipset P55
Mémoire DDR3
Site www.asus.com



LA CARTE MÈRE
P7P55D-E
La plateforme P55 vit ses dernières heures, et certains préfèreront attendre le 6 janvier prochain pour investir. Gardez à l'esprit que les futurs « Sandy Bridge » seront incompatibles avec vos attentes en matière d'overclocking...

Prix Environ 270 €
Marque Intel
Cœurs 4 (8 avec HT)
Fréquence 2.93 GHz
Site www.intel.com



LE PROCESSEUR
Core i7 870
Attendez-vous à un petit saut en avant sur les fréquences pour faire oublier la pilule de l'overclocking qui sera réservé aux processeurs marqués d'un « K ». Le 870 reste votre meilleur choix en attendant le renouvellement.

MILIEU DE GAMME

Prix Environ 140 €
Marque Asus
Chipset 890 FX
Mémoire DDR3
Site www.asus.com



LA CARTE MÈRE
M4A89GTD Pro
Les cartes mères 890 FX disposent de deux vrais ports PCI Express 16x pour les configurations Crossfire (deux cartes graphiques). Pour ceux qui préfèrent jouer solo, vous pouvez regarder du côté des M4A89GTD Pro, avec chipset graphique intégré (que l'on n'utilisera pas).

Prix Environ 160 €
Marque AMD
Cœurs 4
Fréquence 3.4 GHz
Site www.amd.com



LE PROCESSEUR
Phenom II X4 965 BE
Le rapport qualité/prix du Phenom II X4 965 reste excellent. Si votre budget le permet, la version 970 vous fera gagner 100 MHz de plus pour une vingtaine d'euros. Pas forcément indispensable, mais tout est bon à prendre pour piloter efficacement nos cartes 3D.

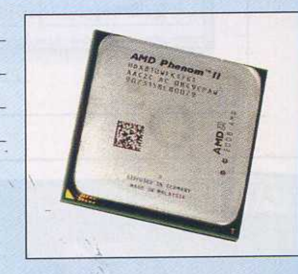
ENTRÉE DE GAMME

Prix Environ 70 €
Marque Gigabyte
Chipset 785G
Mémoire DDR3
Site www.gigabyte.com.tw



LA CARTE MÈRE
MA785G-UD3H
Les cartes mères d'entrée de gamme sont en tous points performantes chez AMD. L'intégration du contrôleur mémoire dans le processeur évite toutes performances au rabais. Comme à l'habitude, le chipset graphique intégré se désactive dans le BIOS.

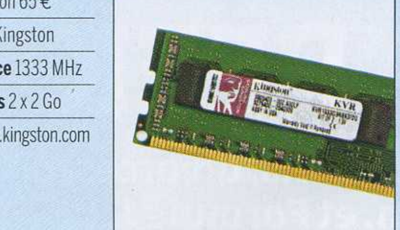
Prix Environ 130 €
Marque AMD
Cœurs 4
Fréquence 3.0 GHz
Site www.amd.com



LE PROCESSEUR
Phenom II X4 945
Un vrai processeur quadruple cœur reste ce que l'on peut acheter de mieux pour jouer dans de bonnes conditions. Évitez les doubles cœurs, bien trop limités pour les jeux modernes et à venir. Ne vous laissez pas séduire par leurs fréquences plus hautes, vous le regretteriez.

BUDGET 1020 €

Prix Environ 65 €
Marque Kingston
Fréquence 1333 MHz
Barrettes 2 x 2 Go
Site www.kingston.com



LA MÉMOIRE
ValueRAM 4 Go

Après une année faite d'augmentation, le prix de la mémoire chute de nouveau ce mois-ci. Toujours pas de raison valable pour passer à 8 Go si votre machine n'a pour usage principal que le jeu. La version 64 bits de Windows 7 est un choix non négociable !

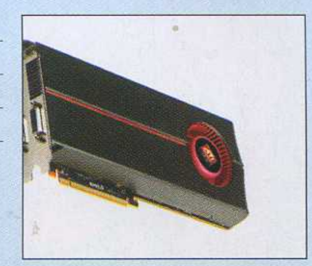
Prix Environ 200 €
Marque Intel
Taille 120 Go
Type Mémoire flash
Site www.intel.com



LE DISQUE DUR
X25-M 120 Go

Comme pour s'excuser du retard de leur prochaine génération de SSD, Intel vient de lancer un modèle 120 Go de son disque qui reste le plus véloce en jeu. Si le modèle 80 Go est disponible pour 170 euros, les 50% d'espace en plus justifient amplement la différence de prix...

Prix Environ 360 €
Marque AMD/ATI
DIRECTX 11
Mémoire 1 Go GDDR5
Site ati.amd.com

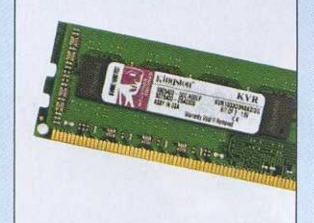


LA CARTE VIDÉO
Radeon HD 5870

Nous réitérons ce mois-ci l'interdiction formelle d'achat de carte graphique haut de gamme, étendue à la mi-décembre. Même si vous n'aimez pas AMD, les HD 6900 feront comme à l'habitude baisser les prix des cartes de Nvidia. Ne venez pas dire que l'on ne vous aura pas prévenu !

BUDGET 685€

Prix Environ 65 €
Marque Kingston
Fréquence 1333 MHz
Barrettes 2 x 2 Go
Site www.kingston.com



LA MÉMOIRE
ValueRAM 4 Go

Le mois de janvier voit assez souvent une hausse de la demande en matière de mémoire, de par l'introduction de nouvelles plateformes chez les constructeurs. Attendez-vous donc à voir un peu de chambardements, d'indisponibilités, et de hausses de prix...

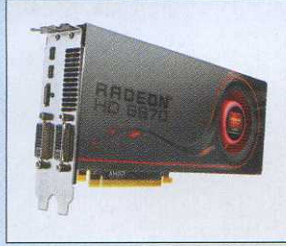
Prix Environ 90 €
Marque Western Digital
Taille 1 To
Type Plateaux
Site www.wdc.com



LE DISQUE DUR
Caviar Black

Face aux autres géants du secteur, Western Digital continue à proposer avec le Caviar Black un disque extrêmement performant, et parmi les plus fiables du marché. Les pertes de données étant imprévisibles, que cela ne vous dispense pas d'effectuer des sauvegardes régulières...

Prix Environ 230 €
Marque AMD
DIRECTX 11
Mémoire 1 Go GDDR5
Site www.amd.com

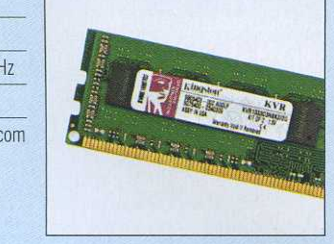


LA CARTE VIDÉO
Radeon HD 6870

Prix mesuré pour une carte très rapide qui animera sans problème vos écrans 24 pouces. Nous n'aimons toujours pas son nom, mais l'on ne peut rien redire sur son rapport performances/prix qui a redéfini le marché du milieu de gamme. Miam.

BUDGET 485 €

Prix Environ 65 €
Marque Kingston
Fréquence 1333 MHz
Barrettes 2 x 2 Go
Site www.kingston.com



LA MÉMOIRE
ValueRAM 4 Go

D'autres marques de mémoire existent, faites cependant attention à la tension pour laquelle sont vendues vos barrettes. Si elles sont indiquées pour plus de 1.5 volt, il s'agit de modèles « overclockés » qui ne se configureront pas automatiquement. Évitez-les !

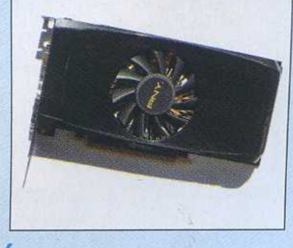
Prix Environ 50 €
Marque Samsung
Taille 500 Go
Type Plateaux
Site www.samsung.com



LE DISQUE DUR
Spinpoint F3

Le Spinpoint F3 de Samsung se distingue par son plateau unique qui réduit les bruits de frottements. Ce n'est pas parce qu'on a un budget serré qu'il faut devenir sourd. Comme toujours, Seagate, Maxtor et Hitachi proposent également des produits concurrents.

Prix Environ 170 €
Marque Nvidia
DIRECTX 11
Mémoire 1 Go GDDR5
Site www.nvidia.com



LA CARTE VIDÉO
GeForce GTX 460 1 Go

Rapport qualité prix excellent pour cette GTX 460 1 Go, qui était vendue bien plus chère il y a peu. Les Radeon HD 6850 ont un rapport performances/prix équivalent, la disponibilité et vos préférences de marques finiront de vous convaincre pour l'un ou l'autre choix.

MARS 2001

ET POKE ET PEEK

Ce mois-ci, j'ai décidé qu'**on parlerait chiffons, divorces, poupées gonflables anti-agression, et Formule 1.** Il vous plaît pas, mon sommaire ? OK, OK… On parlera aussi de jeux vidéo… Ce que vous pouvez être conservateur !

Ce que je m'apprête à vous dire va probablement briser à jamais l'image de sérieux et d'honnêteté que nous nous sommes efforcés de construire à travers le temps, mais l'évidence est pourtant là, devant mes petits yeux ébahis : en mars 2001, Joystick venait de se faire acheter par la FIA. Il faut dire, quelque part, je les comprends. Comment résister à un lobby financier qui réussit à chaque grand prix de Formule 1 l'exploit de claquer le PIB de la Belgique en carburant ? Qui plus est, comment refuser quoi que ce soit au principal sponsor du jeu du mois, le formidable F1 Racing Championship ? La réponse est simple : on ne peut pas ! Ainsi, Lord Casque Noir a dû amputer sa rubrique CD d'une page, la puissante fédération ayant exigé qu'on lui réserve un CD complet pour la démo du jeu. Quelques bons mots plus loin, toujours sous pression, Fishbone se lance dans un large focus sur la bête : « Blablabla… Bielle… Blabla… Moteur... Blabla… Vroom vroom… ». OK, je ne comprends rien ! Yavin ? YAVIN ? F1 Racing Championship, ça te parle ? « Si ça me parle ? Tu déconnes, là ? Blablabla… Bielle… Blabla… Moteur... Blabla… Vroom vroom… ». Bon… Voilà qui explique au moins pourquoi je n'ai pas testé une seule simulation auto sur les six derniers mois, et pourquoi les femmes ne se bousculent pas au portillon de notre pigiste casqué.



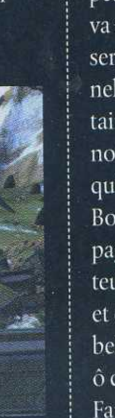
PAS CELUI DE MICKAEL JACKSON ! L'AUTRE...

On repart rapidement sur les news avec… Quoi ??? Tom Cruise et Nicole Kidman divorcent ? Et Meg Ryan a plaqué Russell « Maximus » Crowe ? Non, c'est pas possible ! Si ? La vache, c'est moche… C'est tout juste si le test du premier dispositif de réparation de CD rayés, ou l'arrivée prochaine de Pool of Radiance 2, arrive à me consoler. Non, pour vraiment m'en remettre, il me faudra tomber sur ce fabuleux jeu made in Peter « Ze mytho » Molyneux : Black and White. Un « god game » aussi légendaire que déstabilisant, à tel point que notre bon Fish, encore lui, a refusé de lui mettre une note. Et plutôt que de vous expliquer le pourquoi du comment (la place me manquerait de toute façon), je ne peux que vous conseiller de l'essayer. Bon, ça va sentir un peu le vieux au début, mais il serait dommage pour votre culture personnelle d'être passé à côté. Derrière ça, c'est certain, les autres tests peinent à briller : on notera tout de même les prestations remarquées de Severance, Deep Space Nine, ou… Bon sang, c'est pas vrai, j'arrive déjà en fin de page ! Et moi qui voulais vous parler de ce lecteur qui « jouait » à Autoroute Express 2000 et qui demandait des conseils, ou de cette belle interview de Tim Schafer, le créateur ô combien adulé de Full Throttle et de Grim Fandango… Le mois prochain, peut-être.

KRACOUKAS



Et Peter inventa le dieu de la vache qui rit.



Les graphismes de B&W envoyaient du bois pour l'époque.



RETROUVEZ TOUTE L'ÉQUIPE DE LA RÉDACTION
SUR LE BLOG ET LE FORUM DE JOYSTICK
WWW.JOYSTICK.FR

Venez commenter l'actualité du jeu vidéo
et devenez peut-être le rédacteur star du blog !

"VIVEZ LE JEU VIDÉO SUR WWW.JVN.COM"


ALLODS
ONLINE
L'EXTENSION
LES SEIGNEURS DE GUERRE
EST DISPONIBLE
Nouveau donjon, Nouvelles zones, PVP sauvage de masse,
Guerre de guildes pour le contrôle de l'espace Astral, Encore plus de quêtes
Le plus gratuit des MMORPG de 2011
Fr.allods.gpotato.eu
Most Anticipated MMO In 2009
КРИ 2009 ЛУЧШАЯ ИГРА
КРИ 2009
gPotato
WWW.GPOTATO.EU
@mail.ru
Publié par © Gala Networks Europe LTD. Tous droits réservés.
Copyright © Astrum Nival LLC. Tous droits réservés. Généré par Mail.Ru Inc.